la Repubblica

SETTIMANALE DI CULTURA ELETTRONICA

Computer VALLEY

Supplemento del quotidiano "la Repubblica" - Anno 2° n. 19 del 19 Febbraio 1998 - Sped. abb. post. art. 2 comma 20/b Legge 662/96

Browser
Netscape o Explorer?

Illustrazione di Fabio Magnasciutti

La **scuola** pensa al futuro

Gentile direttore,
le scrivo sul tema rapporto scuola-informatica. Lavoro da molti anni nell'ambito dell'integrazione delle Nuove Tecnologie nella didattica che seguono e promuovono progetti legati all'introduzione della multimedialità e della telematica nelle scuole italiane per tutte le discipline e con particolare attenzione, per quel che mi riguarda, a quelle umanistiche e alle lingue e letterature straniere facendo parte di unità di lavoro presso il MPI. Innanzitutto, penso che il termine informatica nella scuola sia fuorviante perché l'informatica è più una materia di studio legata soprattutto alla matematica. Quello che intendiamo oggi per tecnologie didattiche è soprattutto multimedialità, o meglio ipermedialità, e telematica. Esse rappresentano uno strumento attraverso il quale la scuola si apre al mondo e le mura scolastiche più che una barriera diventano un canale di confronto. "Educare" rimane la finalità essenziale della scuola di ogni ordine e grado, ma educare oggi vuol dire molto di più di quanto abbia voluto 50 anni fa, perché la società in cui sono cresciuti e opereranno i nostri giovani è diversa. La multimedialità può aiutare a costruire le proprie conoscenze, ma soprattutto può aiutare, se inserita in quadro metodologico-didattico adeguato, a prendere coscienza di come la mente di ognuno recepisce e collega i diversi elementi del reale sviluppando delle forti strategie metacognitive. È vero anche che può distruggere il sé, per condurre verso quella confusa realtà virtuale che tutti temiamo, ma è qui che la scuola ha l'obbligo di intervenire, creando non soggetti passivi di questo cybermondo ma soggetti attivi che sfruttano le potenzialità proprie e quelle del nuovo ambiente per crescere, comunicare attivamente e costruirsi collaborando. Attualmente la scuola italiana sta seguendo questo cammino sia attraverso progetti ampli quali il Programma di Sviluppo Tecnologie Didattiche 1997/2000 che coprirà tutti gli istituti scolastici italiani, sia attraverso progetti più specifici, che costituiscono un laboratorio di ricerca didattica come il Multilab, dove gli strumenti multimediali e telematici sono visti come un arricchimento e non una sostituzione dell'esistente. Infatti, in entrambi i casi, i primi soggetti a essere coinvolti e aggiornati sono proprio i docenti, perché è proprio da una prospettiva pedagogica legata alla professionalità e alla esperienza didattica che il sistema educativo italiano vuole partire.

Prof.ssa Anna Rita Tamponi, Roma

LA LETTERA DELLA SETTIMANA

Innanzitutto complimenti! ! !
Perché vi scrivo? Più che altro per sfogo, poi per mettere in guardia tutti i giovani che intendono iniziare un'attività lavorativa nel campo informatico. Mi chiamo Salvatore, ho 27 anni, sono stato "svezzato" poppando BIT da un Commodore vic20, ho imparato a camminare simulando le azioni che i muscoli dovevano compiere su di un C64, del quale ho studiato e approfondito praticamente tutto, dall'elettronica alla programmazione. Ho scritto decine di programmi, tutti "funzionanti". Di seguito ho avuto Atari ST, Amiga 1000, Pc386, 486, Pentium. Conosco e utilizzo i Pc dell'ultima generazione con passione, ho perso la ragazza per colpa (o per merito) delle nottate passate davanti ad un monitor. Ho scritto programmi in Turbo Pascal, Visual Basic 3, 4, 5 per conto dell'università di Ingegneria di Napoli. Ho lavorato un anno a Londra in una software house in qualità di betatester. Eppure, tornato in Italia, sono 3 anni che lavoro come operaio in una azienda metalmeccanica... scelta di vita? In questi 3 anni ho spedito 392 curriculum vitae, per altrettante domande di assunzione nel campo informatico. Le aziende in questione cercavano persone nel campo informatico per mansioni che andavano dal semplice rappresentante al programmatore esperto. Le risposte che ho ottenuto? Una sola risposta, il mese scorso da una nota rivista informatica la quale diceva che al momento la mia figura non interessava. A Londra chiunque risponde ad un annuncio viene contattato dall'azienda per una prova sul campo; in Italia ormai si dà spazio solo, o al 50enne inventore del chip o al 12enne genio del computer. Alcune volte ho un sussulto: quando vedo in un telefilm una scena nella quale con del software dalle caratteristiche spettacolari si ingrandisce la foto di una città vista dall'alto fino a leggere l'orario sull'orologio da polso di un tizio, il tutto con una qualità dell'immagine perfetta; quando in un software vengono utilizzati gli if...then anche per contare da uno a dieci, quando del software "fenomenale" non fa altro che utilizzare delle caratteristiche dell'API di windows, quando vedo un "genio" di 12 anni che per dividere 6 per 2 utilizza il portatile del padre, grazie.

d.salvatore@mailcity.com

Computer Valley
Settimanale
di cultura elettronica

Supplemento de
la Repubblica

Direttore Responsabile
Ezio Mauro

Coordinamento editoriale
Ernesto Assante
in redazione
Claudio Gerino
(capo servizio)
Andrea Di Nicola

Prodotto
in collaborazione con
McGraw-Hill
A Division of the
McGraw-Hill Companies
McGraw-Hill
Libri Italia S.r.l.
Piazza Emilia, 5
20129 Milano
Tel.: 02/70160.1

Comitato Editoriale:
Giuseppe Andò
Ernesto Assante
Massimo Manieri
Gianni Mascolo
Italo Raimondi

Progetto Grafico:
Gianni Mascolo

GRUPPO EDITORIALE
L'ESPRESSO Spa
Divisione la Repubblica
Roma, Pzza Indipendenza 11/b
tel.06/4982.1

Stampa:
ROTOEFFE s.r.l.
Via Variante di Cancelliera, 2
00040 Ariccia (Roma)

Supplemento gratuito
al numero odierno de
"la Repubblica".
Periodico settimanale
Registrazione
Tribunale di Roma
n. 528/97 del 30/09/97

Concessionaria
per la pubblicità:
A. Manzoni & C. S.p.A.
Via Nervesa, 21
20139 Milano
tel.: 02/57494333

Le connessioni a Computer Valley

Computer Valley redazione periodici McGraw-Hill
c/o Art via Porrettana 111, 40135 Bologna
tel. 051/6153004 fax. 051/6153567
www.computervalley.com
e-mail: posta@computervalley.com
Per i numeri arretrati tel. 06/49822879

Abbonamento:

Al prezzo speciale di lire 73.000 riceverete Computer Valley con Repubblica tutto l'anno.
Per informazioni telefonare al 06/49823740

Educazione sessuale per i giovani

Lezioni di educazione sessuale anche via Internet. L'associazione italiana per l'Educazione demografica, composta da medici, giornalisti e operatori sociali, dedica all'interno del suo sito **www.aied.it** un'ampia pagina web ai ragazzi e alle ragazze, per aiutarli nella scoperta della sessualità attraverso un percorso di informazione e di prevenzione. Interessante l'iniziativa del gruppo giovani Avanti Tutta, che organizza momenti di discussione sui temi della contraccezione e dell'Aids. Un modo diretto e senza tabu di affrontare dubbi, paure e curiosità attraverso il dialogo fra coetanei, ma anche confrontandosi con gli adulti. Il sito contiene una serie di nozioni scientifiche sulla sessualità in generale, l'elenco delle sedi Aied presenti nelle diverse regioni e qualche interessante test.

Photo show nell'era digitale

Il mondo della fotografia internazionale si dà appuntamento alla Fiera di Roma dal 20 al 23 febbraio prossimi, per l'ottava edizione del Photo Show by Foto Roma Show, organizzato dalla Pigreco Immagine in collaborazione con l'Aif. Un'ampia vetrina della manifestazione sarà dedicata alle tecnologie digitali con un'area espositiva riservata ai prodotti più avanzati. Il calendario degli eventi prevede inoltre un programma di workshop sulla fotografia digitale, in collaborazione con la rivista Foto e Computer. Il panorama delle proposte è arricchito dalla partecipazione di aziende leader nel campo della videoregistrazione informatica e della computer grafica. Novità di quest'anno è il Concorso fotografico nazionale che si svolgerà con il patrocinio della Fiaf. Per informazioni **www.europhoto.it** - Infoline 06.7003915

Monumedia premia il miglior Cd sull'arte

Il Festival europeo su multimedialità e beni culturali, in programma a Napoli nel mese di maggio, bandisce un concorso per il migliore CD-Rom italiano d'arte e cultura. L'iniziativa promossa da Officine Solari in collaborazione con l'Associazione nazionale per l'Editoria Elettronica e il Politecnico di Milano è rivolta a editori e produttori del settore. Le opere devono essere inviate entro il 28 febbraio presso la segreteria organizzativa dell'ANEE in via Pagano 14 - 20145 Milano, tel.02.48027323. Il bando è suddiviso in tre categorie: il genere artistico (pittura, scultura, architettura, restauri, urbanistica, fotografia, arti minori), il luogo (musei, città, chiese, palazzi nobiliari, architetture monumentali), gli artisti e il linguaggio (narrazione, riflessione critica, movimenti, scuole di pensiero, visioni critiche). Un comitato selezionerà i quindici migliori titoli e nel corso di Monumedia, una giuria di esperti premierà le prime due opere. La manifestazione di quest'anno prevede anche "Napoli virtuale", uno spazio aperto alle produzioni multimediali sulla città partenopea. Per partecipare a questa sezione è sufficiente inviare una copia del CD-Rom e una scheda da richiedere alla segreteria. Tel 081.660163 fax 081.667059. Le iscrizioni di chiudono il 2 marzo.

Electronic business in concorso

L'IBM bandisce un concorso per la migliore realizzazione profit e non profit di un progetto di electronic business. L'iniziativa ha lo scopo di favorire le iniziative imprenditoriali basate sull'utilizzo di Internet, a supporto delle attività aziendali e per il commercio elettronico, con particolare attenzione al mondo giovanile e alle nuove realtà produttive. Il concorso è suddiviso in quattro categorie: due per le realizzazioni profit da parte di nuove imprese e bussiness plan, le altre per i progetti non profit. I premi in palio sono previsti per i primi tre classificati di ciascuna categoria e prevedono corsi di formazione, pubblicizzazione del progetto, personal computer, redazione di un profilo di cooperazione da distribuire in tutti i paesi europei. Il termine ultimo per la consegna delle proposte è quella del 30 aprile prossimo. L'ammissione al concorso comporta la compilazione della domanda di partecipazione disponibile all'indirizzo Info@ e-businessaward.com

Accademia per le arti e le scienze digitali

Nascerà a Siena la prima Accademia multimediale per la progettazione di software, programmi e siti Internet. L'iniziativa è sostenuta dalla Giunta comunale del capoluogo toscano, dalla Regione, da aziende private e dall'Università. Ed è proprio nell'ateneo che questa struttura avrà sede, per integrarsi agli altri istituti, rispondendo alle esigenze di formazione degli studenti e soprattutto di coloro che sono orientati verso nuovi profili professionali. Il progetto comprende infatti una struttura di formazione incentrata particolarmente sugli aspetti tecnici del lavoro in rete e si rivolgerà ad un contesto mondiale, ammettendo ai corsi studenti provenienti da paesi dell'Unione e degli altri continenti. Il ciclo di studi prevederà circa 800 ore di esercitazioni compresi stage in aziende pubbliche e private di produzione e di servizi.

La rivista dell'horror del cyberspazio

Amanti del terrore, in Internet c'è spazio anche per voi. It, la rivista horror del cyberspazio, telematica e senza scopo di lucro, è consultabile on-line all'indirizzo **www.fabula.it/IT** con una rinnovata e accattivante grafica, nuovi collaboratori, nuove iniziative e rubriche. In questo numero: le recensioni sui libri e i film più gettonati del mese, le interviste, i racconti più macabri, quel che passa la Tv e le schede dedicate agli scrittori ed ai registi italiani e stranieri. Il tutto condito da una rassegna di articoli di approfondimento firmati da Graziano Braschi e Danilo Arona. E se non siete ancora contenti, c'è la mailing-list dedicata all'horror affiancata da un quindicinale di informazione che vi aggiorna su tutto ciò che fa veramente paura.

Città in Cd Rom

La nuova collana delle "Edizioni la Repubblica". Nelle edicole la guida multimediale con filmati, foto e ricostruzioni tridimensionali

Visita a Venezia con la tecnica 3D

Wolfgang Goethe confessava nel suo "Taccuino di viaggio" di utilizzare il cielo come guida per girare Venezia. Passano i secoli e oggi in edicola si trova "Venezia" il primo volume della serie "Città in Cd Rom" realizzato da Edizioni la Repubblica e De Agostini Multimedia. Una guida multimediale in grado di soddisfare ogni curiosità. Il Cd Rom infatti contiene 30 minuti filmati, un modello tridimensionale della città che per altro può essere ruotato a seconda dei punti cardinali dai quali lo si vuole vedere, 20 ricostruzioni in tre dimensioni dei maggiori monumenti con centinaia di punti attivi e altrettante pagine di testo, 630 foto, 16 luoghi da esplorare con il QTVR. E ancora: i principali siti Internet dedicati al capoluogo veneto, notizie sui ristoranti, i bar, lo shopping.

Il Cd si apre con una veduta di un modellino tridimensionale e planando si possono raggiungere i luoghi più belli e famosi della città lagunare. Con un clic si apre una mappa con centinaia di punti attivi che corrispondono alle strade, ai palazzi, ai luoghi più famosi su ognuno dei quali si possono avere delle notizie storiche, artistiche, curiosità schede, foto.

Se non si vuole girare "a vuoto" ma si ama individuare degli itinerari predefiniti, la scelta è ampia. Si può passare dai percorsi storici, il barocco, il rinascimento, il medioevo, e farsi guidare nelle bellezze di ogni periodo della città, oppure si può chiedere di visitare le chiese, o le piazze, o i famosi campielli. In particolare, grazie al Quick time virtual reality si possono esplorare a 360° San Marco e gli altri luoghi più importanti della città, soffermandosi e zoommando sui particolari che più colpiscono.

Un'altra sezione è dedicata alla "Camera con vista". Si entra in una virtuale camera di un palazzo storico e si può ruotare intorno fermandosi con il cursore sulle cose che interessano. Cliccando su una statua, virtuale, di Goldoni si ha un'infarinatura sul veneziano storico. Allo stesso modo, cliccando su alcune maschere che si trovano nella stanza si ottengono informazioni e si possono vedere fotografie centrate sul famoso Carnevale veneziano.

Insomma un giro completo allietato anche da alcuni giochi dedicati alla conoscenza della città: si va dal semplice test a più risposte al gioco in cui bisogna piazzare al posto giusto, in una foto panoramica della città alcuni monumenti rappresentati in icone che si trovano nella parte bassa dello schermo. Venezia a parte non mancano notizie, curiosità e anche filmati sui dintorni, dal famoso Lido, meta scelta da molti vacanzieri, alle bellissime isole, alla laguna nel suo complesso.

In alto una veduta del famoso Canal Grande. Sopra e a fianco due immagini tratte da "Venezia", il primo Cd Rom della nuova serie "Città in Cd Rom".

Il Cd Rom è di semplicissima utilizzazione anche per utenti non esperti e funziona sia su Pc con Windows 95 che su Macintosh.

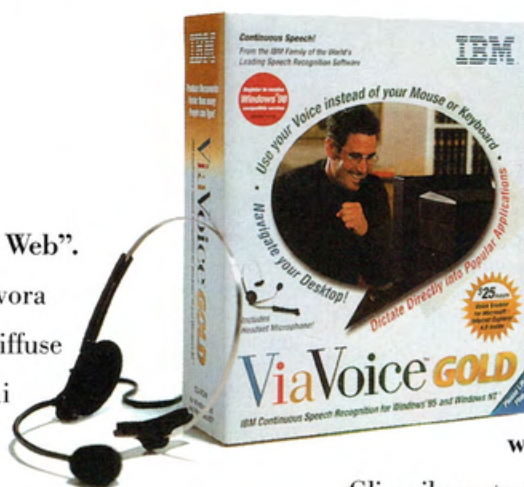
Usare un cd-rom è un bel modo per conoscere una città ammirata in tutto il mondo e per programmare una visita, e questa volta non virtuale alla città del Doge e di Marco Polo. Ma se proprio non si può andare a Venezia, spendendo 29.900 lire si compra il Cd Rom e nelle conversazioni con gli amici si può far finta di essere stati a Venezia più volte. Nessuno scoprirà che lo avete fatto solo virtualmente.

Oggi parlare con un computer non è più un segno di follia. Ma di intelligenza.

IBM presenta ViaVoice Gold, un nuovo, potente software che consente al tuo computer di riconoscere la tua voce e di risponderti. Tu parli in modo naturale e il tuo PC scrive accuratamente tutto quello che detti: lettere, e-mail o qualsiasi cosa ti venga in mente.

ViaVoice Gold permette al tuo personal computer anche di riconoscere ed eseguire comandi verbali. Basta dargli un ordine e lui obbedisce: **"apri il programma", "salva il documento", "naviga sul Web".** Inoltre, lavora con le più diffuse applicazioni Windows 95 e NT.

Quello che però ti sorprenderà di più è il prezzo: solo Lit. 350.000*

Per maggiori informazioni e per i prerequisiti minimi del sistema, chiama IBM Direct al Numero Verde 167-017001, o richiedi la documentazione via fax al numero 039/600.600.1, oppure visita il sito **www.ibm.com/viavoice**

Gli sviluppatori possono scaricare da Internet un kit di sviluppo gratuito.

Soluzioni per un piccolo pianeta

*IVA esclusa. Windows 95 e Windows NT sono marchi Microsoft Corp. Le altre denominazioni ivi citate possono essere marchi dei rispettivi titolari.

Viale Mazzini rivoluziona le sue offerte in Rete. Con Realaudio e Realvideo i programmi, in particolare i notiziari, vengono trasmessi in diretta su Internet

Rai on line

Di tutto, di più su trentotto siti

di ANDREA DI NICOLA

Avvelenata dalle polemiche, in difficoltà di fronte alla concorrenza di Mediaset, la Rai ci prova con Internet. Il servizio pubblico scopre la Rete delle reti per fornire servizi, informazioni e aprire i suoi archivi. Trentotto siti in cui la televisione di Stato mostra tutta se stessa: dai programmi alle star, dall'informazione dei Tg e dei Gr alle strutture aziendali. Trentotto siti in cui la Rai prova a dare "di tutto, di più" come promette da tempo l' ormai famoso slogan.

Dalla home page **wwwRai.it** si può accedere alle varie pagine. Quelle tecniche, con cui si possono avere informazioni sulle frequenze sia della televisione che della radio (facendo scorrere il cursore su una cartina di una regione si possono conoscere le frequenze radio dei tre canali lungo un percorso stradale) e quelle dedicate ai vari programmi.

Cliccando su RaiUno si possono ottenere informazioni sui vari programmi della settimana in corso e di quella successiva con schede, la trama dei film, le curiosità, i personaggi. A proposito delle star della Tv, non solo quelle targate Rai, si può accedere a delle pagine in cui si hanno informazioni e si possono anche vedere foto e scoprire qualche curiosità. Per i personaggi televisivi che ce l'hanno, come ad esempio Asia Argento, o Maria Grazia Cucinotta si può arrivare direttamente alle loro pagine ufficiali.

RAIDUE

A breve, almeno secondo gli intendimenti dell'azienda, dovrebbero essere disponibili interviste a conduttori e protagonisti della rete in Realaudio, piccoli filmati spot in Realvideo ed un sistema automatico che tramite e-mail invierà a chi ne farà richiesta informazioni personalizzate su orari di messa in onda, nuove trasmissioni, dirette, ospiti, eventi speciali. Una sezione è dedicata alle anteprime, ovvero i programmi futuri che la televisione di Stato manderà in onda in cui vengono date anticipazioni sugli spettacoli.

Ma all'avanguardia è sicuramente il sito curato dalla testata sportiva (**www.rai.it/raisport**). Con i plug-in adatti (real audio e realvideo) i filmati dei gol sono disponibili in rete subito dopo "90° minuto". Ogni partita di serie A e serie B ha il suo tabellino e il suo servizio filmato. per di più, grazie all'archivio, è possibile rivivere tutte le reti degli ultimi tre campionati. Ma sul sito di Raisport non c'è solo il calcio, ma anche Formula Uno, sci (si possono vedere i filmati dei vincitori delle ultime gare) oltre ovviamente alle news sullo sport aggiornate in tempo reale.

Interessante è anche tutto il capitolo dedicato all'informazione regionale sia in radio che in televisione. Basta collegarsi a **www.tin.it/tgr** ed è possibile ascoltare i 22 notiziari regionali prodotti dalle sedi locali della Rai, esperimento che va avanti da circa un anno e mezzo e che adesso viene esteso anche ai Tg regionali. In voce e per intero, come appena trasmessi, i telegiornali vengono mandati su Internet con i "pezzi" e le immagini. Un servizio per chi, vivendo fuori dalla propria regione d'origine, vuol continuare a tenersi informato sulla

FINALMENTE DIGITALIZZATI GLI ARCHIVI

LE "TECHE" E LA STORIA DELLA TV

di SALVATORE MARITATI

La frase di Walter J. Ong: "Il futuro è un territorio del passato", che apre il sito "Teche Rai" (wwwrai.it/teche) esprime perfettamente l'ispirazione di questo spazio dedicato alla nostra memoria televisiva. Un problema vero per la televisione di Stato custode di un patrimonio cartaceo, video e audio che ha rischiato decisamente di scomparire. Sfruttando le nuove tecnologie come formidabili strumenti per la conservazione dei reperti che hanno fatto la storia della radio e della televisione in Italia e che contengono la documentazione oggettiva della storia del nostro paese negli ultimi settant'anni, la Rai ha avviato da qualche tempo il progetto "Teche" con il quale si prefigge, oltre al recupero e al restauro di immagini, suoni, fotografie e la loro

RAITRE

Programmi e protagonisti della Tv di Stato sbarcano su Internet.

realtà locale.
Ma a parte la televisione novità importanti ci sono anche per quanto riguarda la radio, un mezzo in cui la Rai continua a mantenere il suo primato in termini di ascolto. In primavera, oltre alle dirette in Realaudio e la possibilità di selezionare per generi la musica che si vuole ascoltare, dovrebbe partire un progetto interattivo e di intervento diretto degli ascoltatori nella programmazione del palinsesto. Il nuovo sito si comporrà di un sistema informativo di base che ha la funzione di raccordo generale e di dieci "sottoinsiemi" ognuno dedicato ad un programma. Il progetto prevede inoltre un'interazione tra le pagine Web e i diversi programmi. Se, ad esempio si ascolta un brano musicale alla radio, sul sito si potranno trovare la discografia del gruppo, immagini di videoclip, interviste e altro. Il tutto per consentire all'ascoltatore navigatore una vera fruizione multimediale.
Sempre a proposito di radio, a www.rai.it/grr oltre ai notiziari si potranno seguire il Festival di San Remo, particolari lavori del Parlamento di interesse generale e le dirette di "Tutto il calcio minuto per minuto".
E su Internet, forse più che in video, la televisione di Stato da' spazio al suo essere servizio pubblico. Un sito del Gr è dedicato al "Progetto Robinson" sui problemi dell'handicap, mentre Rai educational su Internet offre strumenti importanti al mondo della scuola.

Film · Fiction · Scienza · Attualità · Spettacolo · Religione · Cultura · Telefilm · Meteo · Sport · Oroscopo · Lotterie · Informazione

L' INTERATTIVITA' E' ANCORA MOLTO LIMITATA

VETRINA E PROGETTI IN RETE

di GUALTIERO PEIRCE

Ma che ci facciamo con la Rai su Internet? Assodato che per il momento continueremo a guardare la tv nel televisore e ad affacciarci nel computer dal monitor, lo sforzo che la televisione pubblica italiana ha fatto finora è in direzione delle esperienze americane ormai consolidate. Da parecchio tempo, infatti, negli Stati Uniti i grandi network televisivi hanno integrato le informazioni provenienti dai due mezzi, spostando su Internet risorse e notizie combinate con una informazione on-line costruita direttamente per la rete telematica. Ma non è questo ciò che la Rai sta facendo. O per lo meno lo è in misura molto limitata. Il sito è sostanzaialmente una colossale vetrina della struttura produttiva Rai. Internet così - paradossalmente - utile soprattutto in assenza della radio o della televisione. Un esempio per tutti: il sito Rai offre un calenderio dei programmi dettagliato e di grande comodità. Ma naturalmente ha senso consultarlo soltanto se il Televideo non funziona o se ci troviamo in un luogo dove non c'è un televisore ma c'è, invece, un computer collegato a Internet. Fanno eccezione i risultati di tre casi specifici. Innanzitutto il settore dedicato alle Teche (www.rai.it/teche) con la creazione di archivi interattivi. E poi Mediamente (www.mediamente.rai.it) e Rai International (www.rai.it/raiinternational). Quest'ultimo settore è dedicato al canale prodotto per chi vive lontano dall'Italia. Internet colma le distanze e consente a chi riceve la tv italiana di poter grazie a un altro mezzo "ricollegarsi" con l'Italia. Analogo discorso, anche se in forma diversa, per Mediamente, che resta ancora l'unico progranmma televisivo interamente dedicato ai new media (con competenza e lucidità). La trasmissione condotta da Carlo Massarini è quella che movimenta la più alta interattività, quella che ha il dialogo più aperto con i telespettatori che in questo caso usano effettivamente Internet "insieme" alla tv. A dimostrazione che il matrimonio tra tv e Internet non riesce se poi i coniugi non hanno nulla da dirsi.

digitalizzazione, di far conoscere il proprio patrimonio al maggior numero di persone possibile. Un patrimonio fondamentale in particolare per gli studiosi che in quel patrimonio di documenti possono ritrovare uno spaccato sulla storia degli ultimi 50 anni dell'Italia. Tale è l'impronta data a questo sito che, senza eccessivi automatismi e con un'impostazione estremamente funzionale, permette a tutti la visione del materiale in esso contenuto senza la necessità di software particolari." Nella sezione "Servizi", oltre a un questionario atto a migliorare il sito in base alle esigenze dell'utenza, è presente uno spazio dedicato alle chat in rete affiancato da quello contenente lo studio statistico sull'utilizzo del sito stesso e da una pagina collegata a numerosi motori di ricerca. Per il resto, grande spazio ai documenti, immagini e video sulla televisione ma anche sulla radio. il tutto è supportato da un potente software di ricerca interno che permette di trovare facilmente quanto cercato. Certamente un luogo virtuale da visitare poiché non mancherà di affascinare chi lo andrà a visitare, sia egli appassionato o semplice "navigatore per caso". Nei "magazzini" on line si trovano anche copioni e scalette scritte dai grandi autori del nostro tempo: da Montale ad Ungaretti, da Gadda a Pasolini, oltre ovviamente ai filmati delle trasmissioni e dei personaggi che hanno fatto la storia della nostra televisione.

Città in

La Città in 3D.
Arriverete a Venezia volando. Dall'alto vi apparirà un modellino tridimensionale (3D) della città. Planando dolcemente raggiungerete i luoghi più belli: da San Marco al Canal Grande, da Rialto alla Cà d'Oro.

Mappa interattiva.
Avrete a disposizione una mappa di Venezia e della Laguna con centinaia di punti attivi. Corrispondono ai luoghi più importanti. Con notizie storiche e artistiche, curiosità, schede, racconti, fotografie.

Gli itinerari.
Potrete scegliere le vostre "passeggiate veneziane", pianificando degli itinerari tematici. Ad esempio potrete organizzare dei percorsi storici (Rinascimento, Barocco, Medioevo...). O visitare le chiese, o i palazzi. O girovagare per le piazze, le calli e i campielli...

E' in edicola il primo numero ded

Cd Rom

Panoramiche a 360°.
Grazie al Quick Time Virtual Reality potrete esplorare a 360° San Marco e gli altri luoghi più belli della città. Vi guarderete intorno come se foste sul posto, soffermandovi sui particolari che più vi incuriosiscono.

Camera con vista.
E' la sezione che vi mostrerà la vera anima di Venezia, come una normale guida turistica non potrà mai fare. E ci sono dei giochi per sfidare voi stessi, gli amici e i famigliari sulla conoscenza della città.

In questo numero.
Un libretto di 52 pagine a colori e un CD-Rom (per PC e Mac) con: 30 minuti di filmati, un modello tridimensionale della città, 20 ricostruzioni in 3D dei maggiori monumenti, una mappa con centinaia di punti attivi e altrettante pagine di testo, 630 foto, 16 luoghi da esplorare con il QTVR e molto altro ancora...

DeAGOSTINI MultiMedia

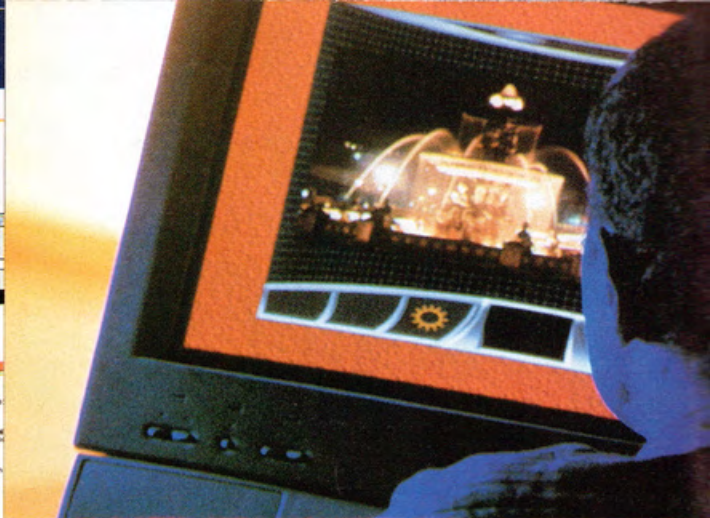
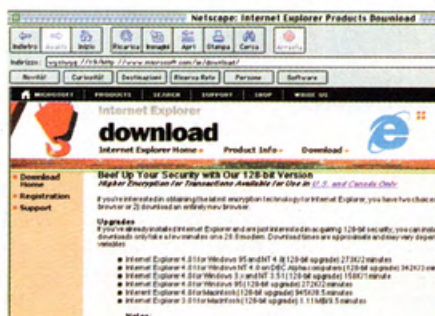
EDIZIONI la Repubblica

VENEZIA

icato a Venezia. A sole 29.900 lire.

Per controbattere l'offensiva scatenata da Microsoft con Internet Explorer, Netscape, il primo programma per navigare su lla rete, ora è diventato gratuito

Browser con
Netscape attacca Gates

di ENRICO M. FERRARI

In principio era il caos, con i computer che si guidavano con difficili comandi, ed Internet, od il suo antenato, utilizzabile solo da chi sapeva digitare lunghe sequenze per scambiare dati sulla rete.

E' solo con l'invenzione del WWW, il World Wide Web, che Internet diventa popolare: una interfaccia grafica geniale permette di addentrarsi nei meandri della rete, di navigarla, semplicemente premendo ogni tanto il mouse direttamente sulle immagini o sui testi proposti sullo schermo.

Questa rivoluzione epocale ha portato alla nascita di appositi programmi capaci di supportare questa interfaccia grafica, i browser o navigatori: programmi nati dapprima nelle enclavi scientifiche che avevano ideato il WWW, ma che presto, vista la diffusione del mezzo, divengono appannaggio di produzioni industriali su larga scala.

Netscape è la compagnia che più di ogni altra ha legato il suo nome ad un prodotto, appunto il browser Netscape. Leader sin dall'inizio, Netscape dichiara che il suo programma è oggi utilizzato da quasi 70 milioni di navigatori in tutto il mondo. Chiunque naviga ha sicuramente utilizzato almeno una volta Netscape, se non altro perché la produzione di questo programma ha avuto una tale miriade di aggiornamenti, nuove versioni, patch e aggiustamenti che oggi, in realtà, non si sa più quante versioni del programma siano in giro.

Il browser Netscape è recentemente diventato una suite, o pacchetto di programmi, chiamata Communicator: una nutrita aggiunta di programmi accessori che sostanzialmente non cambia il nucleo.

Netscape è diventato così popolare che il suo titolo è stato quotato in borsa e gli utili si misurano in milioni di dollari .Ma a rompere le uova nel paniere è arrivato il solito Bill Gates, il potente capo della Microsoft che, per una volta, si è accorto tardi delle potenzialità di Internet entrando nel mercato come concorrente e non come leader, come è di solito abituato a fare nel campo dell'informatica.

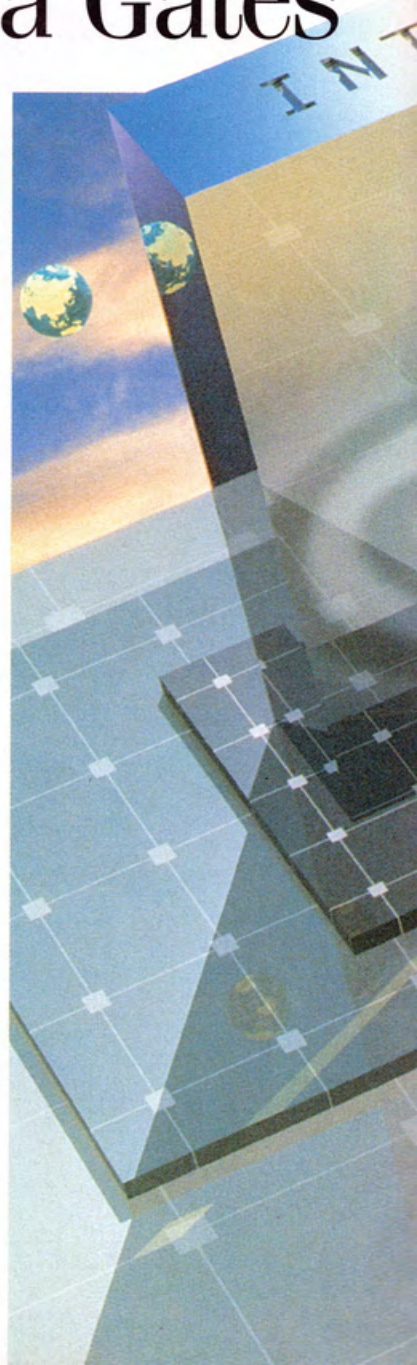
Internet Explorer, o più semplicemente IE, è il programma Microsoft destinato a contrastare Netscape, con l'unica arma che le era rimasta a disposizione: la convenienza economica del suo prodotto.

Se infatti Netscape viene venduto per svariate decine di dollari, Internet Explorer è completamente gratis, scaricabile ovunque, regalato addirittura con i sistemi operativi Windows di Microsoft. E qui cominciano i guai per Netscape, che vede erodersi piano piano sostanziali fette di mercato: oggi Internet Explorer, versione dopo versione, è arrivato ad accaparrarsi il 40 per cento del mercato dei browser, con un conseguente tracollo di vendite per il concorrente. Le cose vanno talmente male per Netscape che il bilancio degli ultimi tre mesi del 1997 si chiude per la società con una perdita di utili, ed il licenziamento di 400 dipendenti.

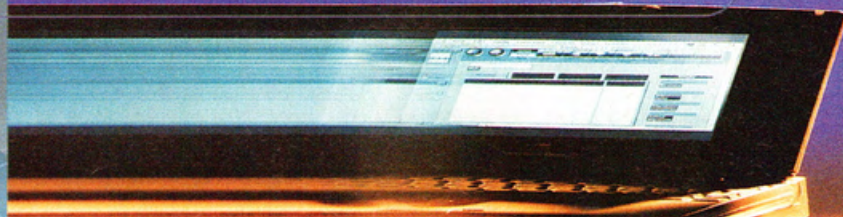
Fra l'altro Microsoft sta attuando una politica di distribuzione del suo Windows ai produttori di computer in maniera ritenuta dai giudici americani sleale, tanto da mettere nei guai Bill Gates con i recenti procedimenti antiturst avviati nei suoi confronti: e l'oggetto del contendere è proprio Internet Explorer, distribuito, secondo l'accusa, forzatamente per impedire al cliente di usare Netscape.

Comunque vada a finire il processo il problema per Netscape rimane, Internet Explorer è oramai divenuto troppo popolare. Per questo dal 22 gennaio Netscape regala la versione standard del suo programma, chiedendo 29$ dollari per la sola versione "Professional", che pochi giorni prima ne costava ben 79. Uno sconto consistente e una strategia gravosa, ma era l'unica mossa possibile per rimanere competitivi. Ma c'è dell'altro: Netscape distribuirà gratuitamente anche i codici della prossima versione del Communicator, la 5.0, tentando così di contrastare Microsoft che sta in tutti i modi invitando gli sviluppatori ad

INTERNET DOVE

La fonte principale dove trovare i browser ed i loro accessori è Tucows, www.tucow.com. Internet Explorer è scaricabile dal sito Microsoft,www.microsoft.com/ie/. Il sito di Netscape è http://www.netscape.com. Opera ha un suo sito: http://operasoftware.com. Per Mac si può prelevare Cyberdog: http://www.cyberdog.apple.com/, e MacLynx,http://www.lirmm.fr/~gutkneco/maclynx/

LE DUE AZIENDE OFFRONO PRATICAMENTE LE STESSE POSSIBILITA'

QUALE SCEGLIERE? LA RISPOSTA E' UNA SOLA: ENTRAMBI

Quali vantaggi offrono rispettivamente Explorer e Netscape? Perché scegliere l'uno o l'altro? Diciamo subito una cosa: i "navigatori" più smaliziati, o almeno quelli che hanno più dimestichezza con la Rete, normalmente usano ambedue i programmi. Spesso uno viene usato per determinati servizi, l'altro per la vera e propria "navigazione" libera. Quale dei due venga utilizzato nell'una o nell'altra funzione è motivato solo da scelte personali, in quanto entrambi ormai garantiscono la compatibilità con la tecnologia "Java" (le finestre multiple e in movimento), ambedue hanno un'ampia dotazione di plug-in validi per tutti gli usi, ambedue consentono la tecnica "push", cioé quella di farsi recapitare automaticamente sul proprio computer le inform:azioni aggiornate su pagine web scelte in precedenza. Caduta la barriera dei costi (anche Netscape adessoi è grautito), la decisione di utilizzare Netscape o Explorer nasce quindi da altri fattori: l'integrazione o meno con il proprio sitema telematico (se si usa Windows '95 sembrerebbe più "naturale" usare il browser della Microsoft), con le proprie preferenze d'ordinamento dei bookmark (gli indirizzi web di più frequente consultazione), con quelle relative alla posta elettronica. Ambedue i browser, poi, almeno nelle versioni più recenti, forniscono un ampio supporto per la gestione delle proprie home page su Internet. Cosa fare allora? Se non ci sono problemi di spazio su hard disk e se si ha un minimo di dimestichezza con le configurazioni per collegarsi ad Internet, la scelta è paradossalmente obbligata: ambedue i browser..."

usare i suoi codici di base del browser per sviluppare applicazioni e programmi.

Perché la battaglia del futuro sarà nell'interfaccia locale, che sarà collegata, graficamente e logicamente, ad Internet. Spostare i file da un hard disk all'altro avrà le stesse movenze che farlo attraverso Internet, e quando questo livello sarà raggiunto ci sarà una fusione, e forse una confusione, tra browser e sistema operativo; oggi si usa un programma apposito per navigare su Internet, domani sarà facile come leggere un dischetto e per l'utente finale non ci sarà più differenza. Chi vince quindi questa battaglia vince anche il controllo del mercato sui computer futuri, ecco perché la "guerra dei browser" nasconde in realtà qualcosa di molto più grande.

Oggi infatti per l'utente finale non fa molta differenza, a livello pratico, usare Netscape od Internet Explorer: versione dopo versione, i due programmi fanno più o meno le stesse cose, ma il punto critico sono le nuove applicazioni "push" e Java. Non a caso fra i tanti guai che sta passando la Microsoft c'è anche l'accusa di realizzare applicazioni, ed interi Web, compatibili pienamente solo con Internet Explorer, come dire che chi usa Netscape non riesce a vedere pienamente determinati siti od usare appieno particolari applicazioni audio-video che girerebbero bene solo su Internet Explorer. Cosa questa dimostratasi vera. Alcuni siti sono stati dichiaratamente realizzati solo per essere visti bene unicamente da Internet Explorer: il sito di Star Trek, ad esempio, ma anche Disney e Warner Bros hanno realizzato siti basati sulla tecnologia di Internet Explorer. Ambedue i programmi comunque hanno avuto un sacco di problemi, sin dalle loro prime versioni: bug di ogni genere hanno messo in ridicolo alternativamente Netscape e Internet Explorer, e le frequenti versioni beta che di ogni programma continuano ad uscire testimoniano che la fretta di superare l'avversario va a scapito della qualità.

Continua senza esclusione di colpi la guerra commerciale fra i principali browser. L'ultima mossa di Netscape è l'offerta gratuita del suo "navigatore"

"Opera" sfida i due giganti. Il piccolo browser ha una chance: occupa un solo megabyte contro gli otto degli avversari

Gli outsider

L'alternativa è norvegese

Nella lotta, ormai all'ultimo sangue fra Netscape e Internet Explorer di Bill Gates sembra non ci sia possibilità per altre case di insidiare il primato ai due contendenti. Ma questo non vuol dire che non ci siano alternative ai due giganti. Il mercato è troppo ampio e troppo appetibile perché qualcuno non provi a ricavarsi una nicchia nella quale rubacchiare quote di mercato. Operazione sempre più difficile però dopo la battaglia scatenata che ha portato i due maggiori browser a cedere gratuitamente i loro programmi di navigazione. Una ditta norvegese ha comunque provato ad inserirsi nella battaglia. Il browser norvegese si chiama Opera, uno shareware da 35 dollari. Quella del Nord Europa, sembra essere una buona alternativa ai due giganti, se non altro per le sue dimensioni minime (poco meno di un megabyte contro gli 8 di Netscape ad esempio) che evitano agli utenti lunghi e costosi download. E proprio sulla "leggerezza" puntano i norvegesi oltre al fatto di funzionare indifferentemente su macchine potenti o meno potenti. Gira su Windows 3. I ed ha la particolarità di far navigare l'utente non solo con il mouse ma anche con la tastiera, un servizio, questo, pensato per gli handicappati. Inoltre dà la possibilità di lavorare in contemporanea su più finestre.

Opera però è solo per Windows anche se l'azienda norvegese conta di adattare il suo navigatore anche ai power Pc. Ed in effetti nella guerra fra browser viene da chiedersi: e per il Macintosh cosa c'è?

Non molto, dominano la scena anche qui i due eterni rivali: Netscape e Internet Explorer sono disponibili anche per Power PC, mentre altri browser come Cyberdog e Maclynx non sembrano avere speranze di competizione.

Cosa succederà nel 1998? Innanzitutto ci sarà da vedere come finirà la guerra dei browser, se Internet Explorer riuscirà a conquistare ancora mercato o se ,viceversa, Netscape riguadagnerà terreno, aiutato magari dalle case produttrici di computer non più obbligate a fornire con Windows 95 il browser Microsoft. Ma è anche in arrivo Javagator, un browser puramente per ambiente Java che Netscape dovrebbe rilasciare presto.

Sull'altro versante si aspetta di vedere finalmente Windows 98, per capire se il nuovo sistema operativo avrà conglobato o meno il browser Ma su questo pesano le sorti della vicenda giudiziaria di Bill Gates.

Ma gli utenti finali si augurano un'altra cosa, che le due società la smettano di inondare ogni mese il mercato con pre-release, versioni beta e patch riparatorie, in modo che la guerra dei browser possa dare, a tutti, un po' di respiro.

E.M.F.

Per Microsoft altri guai in arrivo

La guerra dei Browser crea altri problemi a Bill Gates. Dopo il dipartimento di giustizia, 11 Stati americani hanno emesso un ordine di acquisizione di documenti relativi a Windows 98. L'iniziativa degli Stati di New York, Texas, California, Connecticut, Massachusetts, South Carolina, Illinois, Florida e altri tre che hanno preferito mantenere l'anonimato, è tesa a scoprire se i piani di marketing del sistema operativo, che dovrebbe essere lanciato nella seconda metà dell'anno, presentano un pericolo di monopolio. Gli Stati che hanno iniziato il procedimento vogliono scoprire se il nuovo sistema operativo di Microsoft obbliga gli utenti ad usare Internet Explorer per navigare in rete.

Arriva anche in Italia l'acquisto sicuro in rete

L'acquisto sicuro su Internet arriva anche in Italia. La Banca nazionale del lavoro ha effettuato un acquisto su Internet attraverso la carta di credito Visa ed il servizio di pagamento Vsec sviluppato da Visa International sulla base delle specifiche contenute nel protocollo di sicurezza Set. In particolare è stato usato per la prima volta in Europa il Visa payement gateway service, ovvero il servizio che permette il collegamento tra Internet e Visanet, la rete che consente l'autorizzazione dei pagamenti agli esercenti aderenti al circuito Visa. Per la cronaca, l'operazione d'acquisto è stata fatta per un telefono cellulare offerto nel negozio virtuale della Siemens. Per gli acquisti sicuri su Internet c'è un progetto pilota al quale aderiscono quarantacinque istituti bancari di diciotto paesi. Oltre che in Italia le prime transazioni sicure sono state effettuate in Austria, Danimarca, Finlandia, Francia, Germania, Irlanda, Norvegia, Portogallo e Spagna.

Nuovi portatili EPSON ActionNote. Multimedialità (e potenza) da viaggio.

Nella foto EPSON ActionNote™ PRO LX, il portatile per lavorare alla grande. Il processore è un Intel Pentium® con tecnologia MMX™ 166 MHz, la RAM è di 32 Mbyte espandibili a 144 e ci sono anche 256 Kbyte di Cache integrata per andare più veloci. La scheda video è S-VGA e lavora sul display LCD a matrice attiva a 1024x768. Ci sono floppy drive da 1,44 Mbyte, HD rimuovibile E-IDE da 2,1 Gbyte, CD-ROM drive 20x e slot PCMCIA. Per la multimedialità, che rende le presentazioni così avvincenti, troviamo audio stereo 16 bit con microfono, altoparlanti incorporati e connessioni per componenti esterni. Molte le porte, tra cui IrDa a raggi infrarossi, Joystick, e video PAL/NTSC out anche USB. Perché un portatile così? Perché oggi uno ha una riunione all'estero, mette insieme una relazione completa nella sua camera d'albergo, si collega con la sua sede e invia il file per E-mail. Poi parla con i suoi collaboratori via Internet e, prima di uscire, prepara una presentazione per il giorno dopo. E per fare tutto questo un EPSON ActionNote è proprio quello che ci vuole: e costa anche meno di quanto potreste pensare.

Vorrei saperne di più sui nuovi EPSON ActionNote.

Nome______________________

☐ casa ☐ ufficio Società______________

Indirizzo______________________

CAP______Città______________

☐ per non ricevere ulteriori comunicazioni, barrare la casella.

COMPUTER VALLEY

Spedire a: EPSON Italia SpA - 20099 Sesto S. Giovanni (MI) V.le F.lli Casiraghi 427, o inviare via fax allo 02/2440750.

Per informazioni sui punti vendita, chiamare il Numero Verde **167-801101**

In Internet: www.epson.it

Portateli via.

EPSON®

Pia Myrvold, nel suo atelier di Parigi, produce abiti ispirati all'informatica, alternando microchip e stoffe. E dai bottoni fa scaturire suoni e melodie. Il cliente può vedere i modelli sulla Rete e avere così un vestito su misura

Cyber stilista

La moda nasce al computer

di BARBARA GUERRA

Chi poteva immaginare che in un piccolo atelier nel cuore di Parigi una giovane ragazza trafficasse con scanner, computer, stampante e quant'altro per mettere a punto, di stagione in stagione, collezioni cyber?

Ed ecco fuoriuscire così, dalla mente e dalle mani di Pia Myrvold abiti dai microprocessori incorporati che diffondono suoni, segnali, risate, poesie, canzoni in un succedersi di proposte a tema come nella tradizione del miglior prêt-à-porter. Anzi, di autentico prêt-à-porter si tratta. Ne è prova evidente la recente sfilata, in occasione del "Who's Next", fiera parigina molto hot, dove Pia ha mandato in passerella una fascinosa cantante dall'abito cosparso di bottoni che a loro volta attivavano bassi, tamburi e melodie proprio come se l'artista offrisse un'interpretazione dal vivo.

Non bisogna comunque lasciarsi ingannare e pensare di essere di fronte all'ultima "boutade" dell'ennesimo creativo. Il background e il curriculum di Pia, infatti, fugano ogni sospetto in merito e confermano che è effettivamente un'artista interdisciplinare, come ama definirsi.

Pia è la nordica dell'immaginario maschile italiano: biondi capelli lunghi ed occhi di cristallo. Vive e lavora tra Parigi, il paese d'origine e il mondo tutto, come si conviene ad un autentico artista.

A 19 anni inizia a dipingere e per mantenersi crea prima giocattoli e poi vestiti. Vende i dipinti e, contemporaneamente, consolida l'esperienza stilistica stringendo rapporti con i grandi giapponesi: Comme des Garçons, Issey Miyake, Yohji Yamamoto. Ha tempo anche per realizzare abiti di scena per il teatro.

A tutt'oggi, l'infaticabile Pia disegna mobili, accessori per la tavola, crea litografie, dipinge, realizza allestimenti e compone musica. «Coloro che credevano in me come pittrice e mi sostenevano erano furiosi non solo all'idea che creassi abiti, ma anche che andassi in giro con tacchi alti e rossetto rosso. Sarebbe stato, a loro di-

SULLA RETE STILISTI, PARRUCCHIERI E IL LOOK PIU' STRANO DEI CANTANTI

E LA HAUTE COUTURE INVADE INTERNET

Se in America, Francia, Inghilterra comprare per catalogo è chic - lo fa pure l'evergreen Carolina di Monaco - anche in Italia la moda in rete trova il suo spazio. Via Internet si possono comprare i vari gadget che portano il marchio Lorenzo Cherubini alias Jovanotti. Fan della prima ora dei prodigi dell'informatica il rapper la sfrutta al meglio. E così, per quegli adepti che non possono passare direttamente da Forlì dove c'è Soleluna che vende felpe, giubbotti, zainetti, portachiavi c'è l'opzione di ordinarli tramite Internet. Chi poi non si abbellisce e vuole mettere in guardaroba un pezzo firmato Diesel, Fiorucci, Homeboy, Broke, Oshksh o al polso un orologio G-Shock può farlo collegandosi sempre con www.soleluna.com. Chissà se Lorenzo, attento ai problemi del mondo, sa che ci sono in circolazione etichette ecologiche da mettere sugli abiti? Le produce A.Mion utilizzando canapa, seta, lana, lino, PET e cotone ecologico colorato geneticamente. "Basta trasferire - fanno sapere dall'azienda - un file grafico al CAD che converte a sua volta il disegno o bozzetto in linguaggio per i telai che sono completamente digitali". E di telai ne hanno ben 120 per una produzione giornaliera di circa sei milioni di etichette. Giorgio Armani, sensibile da tempo alle problematiche ambientali, per la linea jeans, ha scelto etichette in PET. Accanto al cantante interattivo, all'etichetta digitale, allo stilista ecologista ci sono i parrucchieri, o meglio i superparrucchieri multimediali. Così si definiscono, su carta

A fianco, la home page su Internet di Pia Myrvold. Nella pagina, alcuni dei modelli presentati recentemente ad una sfilata di moda dalla stilista

A MILANO E A REGGIO EMILIA LE PRINCIPALI SEDI DI STUDIO

ECCO LE UNIVERSITÀ DEL FASHION-DESIGN

È il tempio della creatività milanese: qui, alla Domus Academy, Gianfranco Ferré, Massimo Iosa Ghini, Francesco Morace sono di casa, pronti a trasferire l'acquisito know-how agli allievi che affollano i master di Fashion Design e Industrial Design. Corsi di approfondimento a tema si susseguono durante l'anno e tra questi, di specifico interesse, è il corso intensivo in Interaction Design. Gli studenti applicheranno, poi, le nozioni acquisite nei settori del product design di prodotti tecnologici, nel software design, nell'editoria elettronica, nel progetto dei servizi. Del resto è dal 1992 che Domus Academy ha avviato proficue collaborazioni con aziende quali Philips, Apple Computer, BTicino, Logitech, Interval Research nonché la Comunità Europea. (Domus Academy, via Savona 97, 20144 Milano, tel. 02 47719155, fax 02 4222525, e-mail :info@domac.it).
Attivo dal 1966 e in 5 città - Milano, Cagliari, Torino, Roma, Madrid - l'Istituto Europeo di Design si propone, nella capitale meneghina, con una Scuola di design, una di moda ed una di comunicazione visiva. (Per informazioni: Istituto Europeo di Design, via A. Sciesa 4, tel. 02 55194802, fax 02 55012613).
Al di fuori dell'area milanese c'è invece l'Università del Progetto di Reggio Emilia che si interessa essenzialmente di design e comunicazione. A numero chiuso, organizza, oltre a corsi universitari, master di specializzazione. (Università del Progetto, corso Garibaldi 7, 42100 Reggio Emilia, numero verde 167-217469, e-mail: udpnet@mbox.vol.it).

re, molto più consono un look dimesso» ride ora.
L'idea che ha della moda è tutt'altro che superficiale. «Sono interessata agli abiti - dice- perché favoriscono i cambiamenti e creano collegamenti. Dopotutto ci si deve vestire ogni giorno e questo giustifica, almeno in parte, il potere straordinario della moda. E poi, è evidente che il modo di vestire, gli abiti che indossiamo comunicano qualcosa di noi».
Il debutto sulla scena cyber risale al 1994 con "Internet Software", collezione fatta di capi ispirati a microchips ed evocativa delle future potenzialità di Internet. Il motivo conduttore è la connettività.
Il 1995 è l'anno di "Interface" dove gli abiti sono diventati interfacce per comunicare.
"Clothes as Publishing" è la proposta dell'autunno 1996. Pia è il "direttore responsabile" di questo lavoro che ancora una volta analizza sviluppo e potere di quello che è destinato a diventare l' "editors" per eccellenza: Internet. Per "Clothes as Publishing" coinvolge artisti, scrittori, architetti, fotografi perché diano il loro contributo a questa "pubblicazione" su un tema specifico, "Paris Identity". Ha fatto più o meno in questo modo: «Contattai lo scrittore Bernard Tschumi perché mi scrivesse un testo sull'identità in città. Dopo averlo letto per telefono e averne registrata la lettura, creammo un'immagine della registrazione usando un suono digitale. Le immagini delle onde acustiche vennero poi impresse sul testo di Tschumi per diventare il motivo principale dell'abito». Ed è lavorando a "Paris Identity" che Pia sviluppa e approfondisce le sue conoscenze tecniche in materia di scansione delle immagini e stampa di foto su tessuto.
Finalmente "Cyber Couture": è proprio una cyber collezione. Col software giusto si possono modificare misure e forme dei modelli, in base alle esigenze del cliente che non dovrà fare altro che consultare il sito Internet (www.pia-myrvold.com), scegliere la grafica che preferisce o fornirla direttamente insieme alla taglia. Nel giro di pochi giorni vedrà evaso, dal piccolo atelier di boulevard de Strasbourg, l'ordine.
Meritatasi il titolo di prima cyber designer, Pia cerca partner in grado di fornirle la tecnologia necessaria per sviluppare questa attività.
Per ora è presente nei negozi la nuova collezione prêt-à-porter dal titolo evocativo "Memory". «Sono partita dal cerchio, pensando al viaggiare, al senso dell'andare e tornare. Non c'è nulla di nostalgico in questa memoria. È una collezione di abiti che raccolgo più memorie: elementi sonori, immagini, linguaggi, segni». Abiti che parlano da soli.

"realmente riciclata", gli arcinoti Oreà Malià e alla domanda perché multimediali rispondono: «perché da noi succede di tutto». Artisti che lavorano, bersaglieri che suonano, ambulanti che vendono, naturalmente durante shampoo e colori, tagli e permanenti. Nello spazio di Milano, su 700metri quadrati disponibili, 400 sono utilizzati per girare spot, vedere film, ascoltare musica, assistere a performance di ogni tipo. E poi Oreà Malià è presente su Internet con 19 pagine di non sola pubblicità: una rivista porno soft alletta i visitatori. Http: //www.sincretech.it è un sito molto frequentato. Lo stesso vale per il nuovo punto vendita di Onyx a Milano (www.onyx.it). Domina il blu, in diverse gradazioni, tutte sull'elettrico specie nelle cabine, modello "Rischiatutto", in cui si alternano computer portatili per collegarsi con Internet, mini televisori che ti scrutano dall'alto e grandi cuori ovunque. È sufficiente toccarne uno per dare il via ad una serie di domande tipo come ti chiami, quanti anni hai, segno zodiacale e via così per essere, alla fine, proiettati sui televisori che tappezzano il negozio. Un giro comunque lo merita. Così come ne vale la pena per il sito www.moda.iol.it/stilisti, ovvero gli stilisti, da Versace a Gigli, da Armani a Ferré, tutti in fila con le loro collezioni, con tanto di foto di sfilata e indicazioni su linee e tessuti. Per seguire sempre più da vicino il vortice della moda.

Per non perdersi nei dati

di GIORGIO SITTA

Se è vero che i computer hanno innegabilmente semplificato alcuni processi produttivi, è altrettanto innegabile che l'enorme mole di documenti prodotti rischia di trasformarsi, paradossalmente, in una massa disordinata di dati irrintracciabili.
Fortunatamente, le interfacce grafiche evolute, come per esempio quella di Windows 95, permettono una gestione semplice e razionale delle cartelle, primo passo verso l'organizzazione del proprio archivio.
Prima di illustrare un caso concreto, bisogna porre un'ultima premessa: conviene sempre ragionare nell'ottica del "progetto", piuttosto che in quella del "documento". In termini più semplici, ad esempio, un bollettino aziendale può non limitarsi ad un documento di testo, ma comprendere immagini, fogli di calcolo e inserti multimediali.
Il caso da noi considerato è quello di un utente che debba suddividere i propri progetti secondo la categoria "Clienti". Ovviamente, a seconda delle proprie esigenze, ognuno di voi potrà personalizzare l'esempio utilizzando i propri sistemi di ordinamento, come, ad esempio, "pubblicazioni" o "Cd Rom Prodotti".
La prima fase è, ovviamente, quella di creare una cartella principale, denominata "Archivio", nella posizione da noi preferita. Il procedimento è semplicissimo: attraverso "Gestione risorse", o l'"Explorer" di Win 95, selezioniamo la posizione dove preferiamo collocare la directory. Noi, per comodità, abbiamo scelto il desktop, posizione estremamente comoda per l'accesso immediato ai dati.

FIGURA 1 Per prima cosa è necessario costruire una cartella dove inserire tutti i dati relativi ad ogni nostro singolo progetto, archivio, documento. Sotto Windows 95 l'operazione è intuitiva, basta ad esempio fare un click sulla scrivania e dare un nome chiaro alla nuova cartella.

FIGURA 2 All'interno di questa cartella principale è poi necessario costruire delle sottocartelle che conterranno i dati di ogni nostro singolo progetto.
Anche in questo caso l'operazione è semplice ed intuitiva. l'importante è verificare di trovarsi all'interno della cartella principale che abbiamo denominato "Archivio".

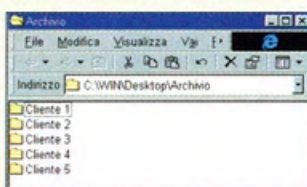



FIGURA 3 Ed ecco che possiamo inserire nelle sottocartelle i documenti riguardanti i nostri progetti o il nostro archivio suddiviso per argomenti. Anche in questo caso bisogna fare attenzione ad inserire i documenti nelle sottocartelle giuste, all'interno dell'archivio.

FIGURA 4 Dall'organizzazione dell'archivio ora si deve passare alla registrazione vera e propria, in esso, dei dati che dobbiamo mettere in ordine. Le sottocartelle diventano così dei contenitori indispensabili per rendere comprensibile e utilizzare meglio l'archivio.

COME COSTRUIRE UN ARCHIVIO

(Figura 1) Per fare ciò, è sufficiente cliccare con il tasto destro del mouse in una qualsiasi zona libera del desktop, scegliere, all'interno della selezione "Nuovo" l'opzione "Cartella" e nominare la nuova directory con il nome desiderato, in questo caso "Archivio".
All'interno della directory "Archivio" è necessario, poi, generare nuove cartelle, assegnate ad ogni singolo cliente ("Cliente 1", "Cliente 2").

LE CARTELLE COLLEGATE

(Figura 2) Per ognuna di esse, poi, è necessaria un'ulteriore sottoramificazione, nella forma di "Progetto 1", "Progetto 2".

TUTTI I DOCUMENTI RINTRACCIABILI

(Figura 3) In queste cartelle progetto verranno inseriti tutti i documenti relativi al singolo lavoro, relativo a ogni cliente. In tal modo, la nostra procedura operativa

SOFTWARE E HARDWARE: EFFICENZA E SICUREZZA DEL DISCO RIGIDO

COMPRIMERE E ARCHIVIARE FACILMENTE

WinZip (www.winzip.com) è uno di quegli shareware che valgono sicuramente il prezzo della registrazione.Per la cifra di soli 29 $, infatti, avrete a disposizione un software in grado di gestire i più diffusi formati di compressione e di interfacciare, in modo totalmente trasparente, alcune operazioni del vostro browser.Proprio per questo, WinZip non è solo un importantissimo supporto per una razionale archiviazione, ma a anche un insostituibile alleato per chi utilizzi frequentemente la Rete. Se teniamo conto, infatti, che con alcuni formati di file, come quelli testuali, è possibile raggiungere un rapporto di compressione superiore all '80% , è facile comprendere come ciò si traduca positivamente in termini di tempi di trasmissione e di occupazione sul disco fisso.

Le soluzioni per l'archiviazione

Iomega fornisce una vasta gamma di soluzioni per l'archiviazione dei dati su supporti removibili, riassumibili in tre prodotti principali:

Zip In versione interna ed esterna, SCSI o parallela, offre 100 Mb di archiviazione dati su appositi dischi.Una soluzione comoda ed affidabile, anche se non velocissima. Perfetto per i backup.Prezzo consigliato dall'azienda: 380.000 lire

Jaz In versione interna ed esterna, SCSI o parallela, offre 1 Gb (e fra breve anche due Gb) di archiviazione dati su appositi dischi.Validissimo per chi voglia archiviare notevoli quantità di dati come, ad esempio, file grafici, molto avidi di spazio. Estremamente favorevole la velocità di trasferimento dei dati.Prezzo consigliato dall'azienda: 780.000 lire (versione interna), 1017.000 lire (versione esterna)

Ditto - Classica soluzione per l'archiviazione su nastro. Viene offerto in varie soluzioni e corredato di un valido software per il backup.Per i più tradizionalisti.Prezzo consigliato dall'azienda: 246.000 lire.

Specifiche tecniche e prezzi dei vari prodotti, è disponibile, all'indirizzo www.iomega.com.

FIGURA 5 Dei dati che abbiamo immagazzinato nella cartella archivio e nelle sottocartelle riguardanti i singoli progetti è bene fare una copia di sicurezza, magari compressa. Ed è bene che questa copia venga conservata su un supporto diverso dal nostro hard disk: dischetti o, meglio, supporti rimovibili come gli "zip" o i nastri di back-up. Per questi ultimi due supporti occorre avere dei lettori appositi, il cui costo è però contenuto e che sono realmente utili.

e organizzativa sposta la sua attenzione, dal singolo documento isolato, alla classe di oggetti che compongono un progetto completo e articolato.

Per esempio, nella cartella "Cliente 1", nella sottodirectory "Progetto 1", possono trovare posto, indifferentemente, documenti di testo, immagini, file audio e database.

ORGANIZZAZIONE E ARCHIVIAZIONE

(Figura 4) Come si può notare, le operazioni che sino ad ora abbiamo svolto si limitano all' "organizzazione" dei nostri lavori, ma non alla loro "archiviazione".

Quest'ultima fase, però, è di importanza vitale per la salvaguarda dei nostri dati, specialmente in relazione ad un accurato backup. Sarebbe abbastanza drammatico, infatti, perdere tutti i frutti di un sudato lavoro per una cancellazione involontaria o per qualche problema sull'hard disk (capita più spesso di quanto si creda).

Noi abbiamo scelto di utilizzare WinZip, semplice shareware, in grado di comprimere e decomprimere interi archivi di file, tramite semplici operazioni di "seleziona e trascina". Di prodotti analoghi ce ne sono molti altri, compresi programmi di backup commerciali e affidabili in ogni situazione.

FIGURA 6 Si possono trasferire i file del nostro hard disk su supporti rimovibili o si possono copiare anche su altri computer (ad esempio tra un portatile ed un desktop) utilizzando anche la "sincronia file", un programma che si trova in Windows 95

FIGURA 7 E' utile deframmentare regolarmente il disco rigido e verificarne l'integrità con i programmi contenuti in Windows 95, come Scandisk e Defrag, o con programmi ad hoc come possono essere, ad esempio, le Nortono Utilities. E' bene anche fare regolarmente i controlli antivirus sui programmi.

COMPRIMERE GLI ARCHIVI

(Figura 5) Un primo passo verso la sicurezza può essere compiuto, quindi, raggruppando tutti i documenti presenti nel progetto in un unico file.zip, denominato "Progetto 1.zip". In tal modo, disponiamo di una copia di sicurezza del nostro lavoro che presenta, però, il difetto di trovarsi sempre nella cartella "Progetto 1", perciò, cancellata questa, ... potete immaginare le conseguenze! A titolo cautelativo, può essere utile creare una cartella aggiuntiva, denominata "Progetti archiviati", entro la quale copiare i vari file "Progetto 1.zip","Progetto 2.zip", ecc.

I SUPPORTI REMOVIBILI

L'ultima operazione può essere quella di copiare l'intera directory "Archivio" su un supporto (Vedi box a fianco) da conservare, ovviamente, in un luogo sicuro.Ricordiamo, infine, che è possibile sincronizzare il contenuto di intere directory o dischi mediante la "Sincronia File", feature di Windows 95 utilissima a chi, per esempio, divida la sua attività lavorativa tra un Pc fisso e un notebook. Può avvenire, a volte, che alcuni documenti siano condivisi in più progetti. In questo caso non vale la pena di copiare fisicamente il file in ogni cartella: è molto più semplice creare dei collegamenti. Per fare ciò, basta aprire la directory contenete il file origine e quella di destinazione contemporaneamente e trascinare l'icona del documento premendo, contemporaneamente, i tasti "Control" e"Maiuscolo". Ovviamente, non è necessario effettuare tutte le operazioni descritte (e, soprattutto, quelle di backup) ogni volta che si modifica un documento: sarà ogni utente, in base alle proprie modalità di lavoro e alla propria esperienza, a stabilire la periodicità di ogni intervento.Da parte nostra, ricordiamo che, comunque, è meglio "perdere" cinque minuti di tempo per un backup in più,piuttosto che cinque giorni per ricostruire il contenuto di un'intera cartella persa!

Un ultimo tocco all'ordinata gestione del nostro hard disk è una manutenzione e deframmentazione periodica del disco, mediante gli strumenti integrati all'interno di Windows 95 o con le più evolute Norton Utilities.

Parle-Moi: ovvero il più rivoluzionario professeur d'oltralpe.

Il vostro nuovo insegnante multimediale e interattivo con riconoscimento della pronuncia è pronto a incontrarvi per un rigenerante corso intensivo.

Parle-Moi è il modo più efficace e rapido di partire da un livello base per arrivare a un livello avanzato con la conquista di una dizione impeccabile.

Nel primo dei due CD-Rom, oltre a nomi e aggettivi, troverete tutti gli elementi per familiarizzare con la lingua francese.

Anzi con i francesi.

Dal presentarsi al fare i conti, fino all'orientarsi nelle città.

Da domani il vostro francese si sentirà come mai si è sentito: in edicola.

Con L'Espresso, il primo CD-Rom di Parle-Moi a sole 24.900 lire. Oppure con il microfono, per chi ancora non ce l'ha, a 27.900 lire.

L'Espresso

PARLE-MOI. IL CORSO DI FRANCESE INTERATTIVO. DOMANI IL PRIMO CD-ROM <u>È IN EDICOLA CON L'ESPRESSO</u> A SOLE 24.900 LIRE. OPPURE CON IL MICROFONO A 27.900 LIRE.

Metti i Caraibi in formato Word

di SILVIA CACCIARI

Qualche trucco per realizzare con il PC le copertine delle vostre videocassette

Patiti della videocamera e appassionati di computer, questo numero di "Si fa così" metterà d'accordo i gusti di entrambi e vi mostrerà come realizzare, con l'aiuto del PC, una copertina personalizzata per le videocassette delle vostre vacanze. Non occorre software particolare. Si tratta solo di dividere opportunamente una pagina in tre sezioni: il frontespizio, in cui verrà inserita un'immagine digitalizzata tratta dall'archivio fotografico del viaggio; la costa, in cui riporterete dati del viaggio e titolo della cassetta; la parte posteriore, la cosiddetta "quarta" di copertina, in cui potrete indicare i momenti più salienti della vacanza e i corrispondenti valori del contatore del nastro, per poter ritrovare le parti del filmato che più vi appassionano senza doverlo scorrere integralmente.

Preliminari

Prima di tutto, impostate le dimensioni della pagina; il formato di foglio che meglio si adatta ai nostri scopi è il tipo B5, che misura circa 26 cm per 18, 5. Nella finestra di dialogo **Imposta pagina - Dimensioni** scegliete quindi l'opzione B5 nel campo **Dimensioni foglio** e selezionate poi l'orientamento **Orizzontale**. Nella finestra **Imposta pagina - Margini**, impostate i quattro margini (superiore, inferiore, sinistro e destro) di lunghezza pari a un centimetro.

fig.1

Per poter lavorare più comodamente, inoltre, è necessario visualizzare la finestra attiva in modalità layout di pagina e disporre del righello intorno al documento aperto: a tale scopo, fate clic sui comandi **Layout di pagina** e quindi **Righello** nel menu **Visualizza**; infine, per avere una visione globale della pagina, è consigliabile impostare lo zoom sull'opzione **Pagina intera**, corrispondente circa al 40% delle dimensioni reali.

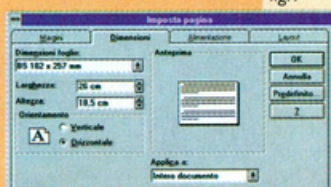
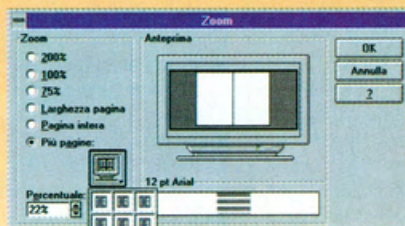



fig.2

Passaggio 1 di 5

Per posizionare un testo (ma anche un oggetto, come un file grafico) in una precisa posizione della pagina, si possono utilizzare cornici o caselle di testo. Rispetto alle prime, le caselle di testo devono essere dimensionate in funzione del testo immesso, poiché non si adeguano automaticamente a esso, ma offrono il vantaggio di permettere il posizionamento del loro contenuto in primo o in secondo piano rispetto al livello principale del documento. In questo caso, utilizzeremo le caselle di testo; per inserire una casella, attivate la barra degli strumenti Disegno, facendo clic sul pulsante **Disegno** nella barra degli strumenti Standard, quindi selezionate il pulsante **Casella di testo** (raffigura un piccolo foglio con righe di testo).

Passaggio 2 di 5

Partendo dall'angolo in alto a sinistra della pagina, trascinate il mouse fino a disegnare un rettangolo di circa 15, 5 cm di altezza e 10 di larghezza (il riquadro corrispondente al retro, ossia alla "quarta" di copertina). Il righello orizzontale e verticale vi aiuterà a ottenere le dimensioni desiderate. Ripetete l'operazione in modo da tracciare un secondo rettangolo (la costa) di pari altezza e di circa 2 cm di larghezza, un centimetro a destra del precedente. Naturalmente, le misure che vi forniamo sono solamente indicative, e dovranno essere adattate al tipo di custodia plastica utilizzata per la videocassetta. Infine, tracciate una terza casella, anch'essa alta circa 15, 5 cm, che dovrà servire da cornice per la parte anteriore (il frontespizio) della copertina. In questa cornice inserirete successivamente una foto della vacanza stessa, se disponibile in formato grafico tipo jpg, bmp o altro. Arrivati a questo punto, potete salvare lo schema generale della copertina in un file apposito, che potrete riutilizzare in futuro personalizzandolo in funzione del contenuto di altre videocassette.

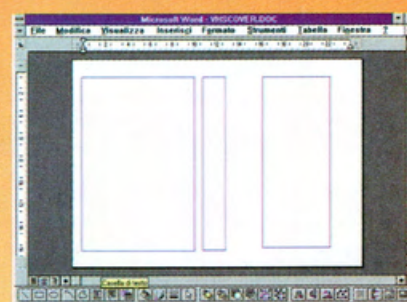



fig.3

SI FA COSÌ

Passaggio 3 di 5

Un doppio clic sul bordo della prima casella di testo aprirà la finestra di dialogo **Disegno-Riempimento**, che vi permetterà di impostare colore e motivo di riempimento per il riquadro disegnato, per esempio un azzurro chiaro (verde acqua) con una punteggiatura al 30%. Nella finestra **Disegno-Tratto**, invece, potrete decidere tipo di tratto, spessore e colore del bordo della casella. Eseguite queste operazioni nelle altre due caselle di testo; se i parametri di formattazione (colore, motivo di riempimento, tratto) sono gli stessi già applicati, il tasto F4 – posto nella parte superiore della tastiera – vi permetterà di ripetere l'ultima operazione eseguita senza dover agire su altri comandi.

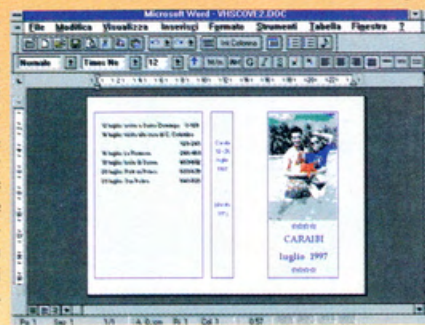
fig.4

Passaggio 4 di 5

Ora potete riempire le diverse sezioni della vostra copertina con il testo desiderato. Nella parte posteriore, potrete per esempio riportare un breve diario del viaggio, con l'indicazione di date, luoghi visitati e corrispondente localizzazione sulla cassetta; in questo modo, in futuro vi sarà facile ritrovare scene particolari e momenti "clou" della vostra vacanza.
Ricordate che all'interno delle caselle è possibile digitare un testo e formattarlo con l'ausilio degli strumenti abituali. Quindi, se non vengono applicati altri comandi il testo viene formattato secondo le caratteristiche del modello di documento "Normale", ma potrete successivamente modificare tipo, dimensione e colore del carattere utilizzando la finestra di dialogo **Formato-Carattere**.

Passaggio 5 di 5

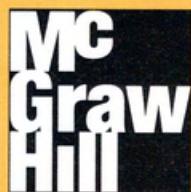
La copertina è quasi pronta: per completarla, inserite un'immagine in tema con le vostre vacanze, per esempio un file clip-art; meglio ancora, se disponibile, una foto scattata nello stesso periodo a cui si riferisce il filmato e opportunamente digitalizzata. Con il comando di Word **Inserisci-Immagine** "incollate" la foto delle vacanze alla copertina; vi basterà posizionarvi all'interno della casella di testo e selezionare il nome del file grafico di origine. Se necessario, potrete poi rimpicciolire l'immagine senza variarne le proporzioni, puntando il mouse su uno dei quadratini di ridimensionamento posti negli angoli e trascinandolo fino a raggiungere le dimensioni volute. Bene, la copertina della videocassetta delle vacanze è pronta per la stampa (una stampante a colori è d'obbligo); terminato il lavoro al computer, non vi resta che invitare i vostri amici ad assistere alla proiezione.
Buon divertimento!

fig.5

Per saperne di più

Zoom: questo comando applica un ingrandimento o una riduzione della visualizzazione del documento attivo. Per esempio, con lo zoom è possibile ingrandire dettagli di un testo, oppure ridurre due pagine fino a visualizzarle nello spazio di una schermata. Per impostare il tipo di zoom desiderato, agite sul comando **Zoom** del menu **Visualizza**, oppure sul corrispondente pulsante che si trova sulla barra degli strumenti.

Righello: il righello rappresenta una parte della finestra attiva ed è una barra contenente una scala graduata, con opportuni indicatori. Grazie al righello è possibile modificare rientri e margini, impostare tabulazioni e colonne di tabelle, oltre a disegnare più agevolmente cornici, caselle di testo e altri elementi grafici. Nella visualizzazione in layout di pagina (oltre che in anteprima di stampa) è possibile visualizzare anche un righello verticale, utile soprattutto durante la creazione di tabelle e l'inserimento di oggetti grafici.

Visualizzazione Layout di pagina: è una delle diverse modalità di visualizzazione di un documento Word. La visualizzazione in layout di pagina permette di avere una rappresentazione di tutti gli elementi del documento (in particolare: tabelle, oggetti, disegni) così come verranno effettivamente riprodotti in fase di stampa. A differenza della visualizzazione in anteprima di stampa, quella in layout di pagina permette di operare qualsiasi tipo di modifica al documento, come in visualizzazione normale. Per attivare la visualizzazione in layout di pagina, selezionare il comando corrispondente nel menu **Visualizza**, oppure fare clic sul pulsante **Layout di pagina** (rappresenta un piccolo foglio) posto in basso a sinistra sulla barra di scorrimento orizzontale.

Ridimensionamento: questa operazione, applicata a un oggetto grafico, permette di variarne le dimensioni conservando o modificando le proporzioni originali. Se si vogliono mantenere immutate le proporzioni originali, trascinare con il mouse uno dei quadratini di ridimensionamento posti in angolo; invece, per modificare le proporzioni dell'immagine, trascinare uno dei quadratini centrali. Durante il ridimensionamento, nella barra di stato posta nella parte inferiore dello schermo vengono mostrate le percentuali dell'altezza e della larghezza originali dell'oggetto grafico. Per ripristinare le dimensioni originali di un oggetto grafico, infine, basta utilizzare il comando **Reimposta** nella finestra di dialogo **Formato-Immagine**.

da staccare e conservare

Software IL NUOVO SISTEMA OPERATIVO MICROSOFT DISPONIBILE A GIUGNO

Arriva Windows98

In alto, il logo di Windows 95. Quello per Windows 98 sarà pressoché uguale. A fianco e sotto, due schermate del nuovo sistema operativo della Microsoft.

Arriva Windows 98. O meglio, arriverà effettivamente a giugno. Ma già da oggi, la terza versione "Beta", quella di prova, è stata distribuita ad un gruppo scelto di utenti italiani che ne dovranno testare il funzionamento. Ma solo al rilascio definitivo della nuova versione si potrà verificare l'affidabilità del sistema operativo.
Per qualcuno sarà una liberazione dai mille problemi (3000 per l'esattezza, secondo gli stessi programmatori della Microsoft) che hanno caratterizzato Windows 95, per altri rappresenterà il passo obbligato (e forse non proprio voluto) da Windows 3.1 al nuovo sistema operativo.
Secondo i product manager di Microsoft Italia, chi è già passato ai 32 bit con Windows 95 praticamente non si accorgerà del cambiamento, anzi riuscirà a giovarsi fin da subito delle numerose innovazioni annunciate.
Windows 98, più che un sistema operativo, è infatti un'ulteriore passo verso un'idea globale di comunicazione. Internet Explorer era solo una prova generale, pur con tutti i problemi che ha causato alla casa di Redmond, ancora impegnata in una vertenza dall'esito incerto con il Dipartimento di Giustizia statunitense. In attesa che il prossimo 21 aprile venga discusso il ricorso in appello, la nuova versione di Windows si integrerà ancor più con Internet, perfezionando le funzioni di browser, e soprattutto potrà dialogare direttamente con televisore, videoregistratore, stereo e ovviamente DVD, grazie a un'interfaccia standard capace di controllare questi e altri apparecchi elettronici.
Dopotutto anche il Pc è ormai un elettrodomestico. E come i migliori elettrodomestici si potrà accendere e spegnere con discreta facilità. Windows 98 infatti ridurrà sensibilmente i tempi di avvio, caricamento e chiusura delle applicazioni. Se poi il sistema verrà chiuso con procedure poco ortodosse, allora ScanDisk si avvierà automaticamente per ripristinare il corretto funzionamento dell' hard disk, evitando irreparabili perdite di dati. Un'utility già presente nella versione B di Windows 95. Diverse altre utility gestiranno tuttavia il computer, come il System File Checker che individuerà e, se necessario, da solo ricaricherà i file di sistema che sono stati modificati, alterati o eliminati. Oppure come il Wizard Tune-Up, che dovrebbe assicurare alla macchina una maggiore capacità di automanutenzione, suggerendo quali miglioramenti apportare. Il System Troubleshooter sarà invece rivolto al personale tecnico, insomma ai più esperti, e dovrebbe permettere di automatizzare le operazioni di ricerca e riparazione dei guasti.
Per le emergenze sarà comunque disponibile il Dr. Watson, versione migliorata della pratica utility, che consentirà d'intercettare gli errori del software, stabilire cosa non ha funzionato e perché. Il nuovo Windows sarà così più affidabile, parola di Microsoft.
Chi l' utilizzava poteva accorgersi solo di qualche anomalia, gli uomini Microsoft hanno trovato ben 3000 errori nel software, tutti corretti nell'edizione 98 che, dicono, sarà anche più semplice da usare. Anzitutto offrirà una versione più avanzata della tecnologia Plug and Play, capace di supportare lo standard Universal Serial Bus (USB) che permette di inserire nuovo hardware e renderlo subito funzionante senza dover riavviare il computer. Inoltre, si potrà lavorare anche su ben otto monitor contemporaneamente, pratico per chi deve lavorare su applicativi che richiedono risoluzioni video diverse, oltremodo intrigante per gli appassionati di videogiochi.
Maggiori saranno comunque le innovazioni sul versante Internet. Microsoft non demorde. Per la casa di Redmond i browser fanno parte, a tutti gli effetti, del sistema operativo. Comunque, Windows 98 è annunciato come la piattaforma ideale per ottenere il meglio da Internet. Anzitutto perché integrerà totalmente l'Explorer 4, Dipartimento di Giustizia statunitense permettendo. Poi perché Internet Connection Wizard renderà più semplice collegarsi al Web, sia ottenendo in automatico dal provider Internet le più criptiche informazioni, sia soprattutto guidando la configurazione del sistema. Chi invece utilizza le linee dedicate, avrà a disposizione un ISDN Connection Wizard. Crescerà anche la famiglia di strumenti per la comunicazione in rete. Da FrontPad, uno strumento per creare la propria pagina Web, a Personal Web Server, in grado di trasformare qualsiasi sistema basato su Windows 98 in un server Web.

Stefano De Laurentiis

Software

Postal, morte e videogioco

Quando non hai più idee mettici un sacco di violenza. Sembra essere questa la regola d'oro che va facendo sempre più proseliti nel settore dell'interactive entertainment, a giudicare dall'ondata di videogiochi che fanno di sangue e morti violente il proprio filo conduttore. Prima Carmageddon, poi Grand Theft Auto e ora è la volta di Postal che, secondo gli stessi giocatori, ridicolizza i primi due in quanto a violenza gratuita e particolari degni del Grand Guignol. Tanto per rendere l'idea, ci limiteremo a dire che il personaggio principale di Postal è un killer psicotico tutto intento a sterminare l'intera popolazione di una piccola cittadina della provincia americana! Ma se le piccole vittime virtuali del gioco non possono ribellarsi, c'è qualcun altro che ha deciso di dire basta a questo genere di produzioni. È CompUSA, la più grossa catena di distribuzione al dettaglio di videogiochi degli Stati Uniti, che dopo aver paragonato Postal per desiderabilità a "materiale pornografico", ne ha rimosso ogni copia dai propri immensi scaffali. E centinaia di altri dettaglianti hanno già fatto sapere di voler seguire l'esempio. **A. M.**

Strategie

SUN-INTEL: PRIME MOSSE NEL SETTORE DEI 64BIT

Solaris va in Merced

Sun Microsystems e Intel hanno ufficialmente comunicato di aver avviato una partnership per portare il sistema operativo Solaris, orgoglio della Sun, sul futuro processore a 64bit del colosso del silicio. La collaborazione prevede una cessione incrociata di licenze su processori e software che consentirà a ciascuno dei contraenti di studiare, ed eventualmente utilizzare, le tecnologie dell'altro.

Destinato ad avere un profondo impatto sul settore workstation, l'accordo presenta tratti davvero insoliti. Bisogna infatti ricordare che alla progettazione del Merced stanno lavorando congiuntamente Intel e Hewlett-Packard, e che quest'ultima rappresenta il nemico numero uno di Sun Microsystem nel settore delle workstation Unix. Come se ciò non bastasse, anche la Sun ha sviluppato in proprio un microprocessore RISC a 64bit, denominato SPARC (già disponibile sul mercato) destinato ad entrare inevitabilmente in concorrenza con il Merced e al quale la società produttrice ha già dichiarato di non aver alcuna intenzione di rinunciare. E ciò nonostante il fatto che tra le clausole dell'accordo si dice possa essercene una che consentirebbe alla stessa Sun di produrre in autonomia anche il chip Merced.

Comunque sia, a detta di tutti gli analisti del settore, il patto d'acciaio stretto dai due giganti costituisce una grossa spina nel fianco di Microsoft, che dovrà ora fare buon viso al rilancio di Sun e del suo Solaris in un comparto, quello delle workstation aziendali, che Windows NT aveva saputo sottrarre, quota dopo quota, allo storico predominio dei sistemi Unix. Bill Gates dovrà far bene i suoi calcoli: il primo sistema operativo a rendersi disponibile per il 64bit di casa Intel potrebbe conquistarsi un vantaggio irraggiungibile...

Andrea Maselli

Business

Esuberi alla Ericsson

La Infocom Systems, divisione telematica del colosso svedese Ericsson, sta pianificando una profonda ristrutturazione aziendale che, nel prossimo anno, comporterà il taglio di ben 10.000 posti di lavoro in tutto il mondo. Anders Igel, amministratore delegato della Infocom Systems, ha commentato che la manovra è indispensabile per rafforzare la posizione di mercato dell'azienda". Sorprendentemente, la ristrutturazione giunge proprio mentre la Ericsson sta sperimentando una notevolissima espansione. Si pensi che solo lo scorso anno ben 6.000 persone sono entrate a far parte dello staff aziendale.

A.M.

Linguaggi

C++: il nuovo standard

Il C++, famoso linguaggio di programmazione nato nel 1985 come evoluzione del celeberrimo C, sembra avere raggiunto un nuovo standard mondiale. Esso è stato reso necessario dall'incredibile successo che ha riscosso dall'inizio di questo decennio ed interesserà sia il linguaggio in sé che le librerie: questa nuova caratteristica consentirà agli sviluppatori di utilizzare tutte le librerie che rispetteranno il nuovo standard, quindi senza dover dipendere dal compilatore che le aveva generate, e inoltre faciliterà notevolmente lo sviluppo di programmi multilingue e multipiattaforma.

Fra le novità è da segnalare la standardizzazione delle funzioni di ricerca e ordinamento, l'inserimento dei nuovi tipi quali le stringhe, le liste, i vettori.

Per i neofiti, il linguaggio di programmazione è quello alla base della realizzazione di tutti i programmi, operativi e applicativi, per i computer. In pratica, con questi linguaggi si "scrivono" gli applicativi di uso comune che utilizziamo nei nostri Pc. I linguaggi sono molti e nel corso della storia dei computer si sono evoluti; dal primo "Basic", semplice programmatore per applicativi in Dos, oggi si è giunti a linguaggi di alta capacità applicativa.

Accordi

Modem: arriva il 56k

Sembra essere giunta al termine l'aspra lotta per l'imposizione di uno standard nel settore dei modem ad alta velocità (56Kbps), una competizione senza esclusione di colpi che ha visto per parecchi mesi, Rockwell International e 3Com, rispettivamente titolari delle tecnologie K56 Flex e X2. Ha fatto da paciere l'International Telecommunications Union (ITU), un organismo delle Nazioni Unite che ha riunito i contendenti intorno ad un tavolo delle trattative in Florida, proprio vicino a Disney World. Dall'incontro è nato un nuovo protocollo modem, ancora senza una denominazione, che riunisce in sé, specifiche tecniche appartenenti ad entrambe le tecnologie concorrenti, anche se preziosi contributi sono venuti da Motorola e Lucent Technologies. Per la formalizzazione del nuovo standard dovranno essere intrapresi ancora numerosi passi burocratici che potrebbero farne slittare il lancio industriale ancora per parecchi mesi, ma, secondo esponenti dell'ITU, la maggior parte dei modem a 56Kbps che saranno venduti quest'anno potranno essere in seguito resi compatibili con la nuova tecnologia tramite la riprogrammazione del firmware. Il sistema a 56k, però, potrebbe essere ben presto superato dal supermodem che verrà prodotto da Intel, Microsoft e Compaq.
A. M.

Prodotti — CREATIVE LABS PROPONE UNA VIDEOCAMERA PER TELECONFERENZE

L'immagine corre sul filo

Esauritasi la prima ondata di prodotti professionali dedicati al "videoconferencing", cominciano ora ad apparire sul mercato dispositivi hardware con funzionalità analoghe ma espressamente pensati per un uso personale ed amatoriale. E quindi più vicine alle esigenze e alle disponibilità economiche della maggior parte degli utenti.
Tra questi spicca la nuova Video Blaster Web Cam proposta dalla Creative Blaster, una videocamera digitale a colori per la ripresa e la trasmissione di immagini video attraverso Internet, che riesce a coniugare una grande flessibilità d'uso ad un costo piuttosto contenuto, soprattutto per questo genere di prodotti.
La Web Cam si collega facilmente alla porta parallela di qualunque PC e può essere utilizzata tanto per l'acquisizione di singole immagini che per la ripresa di sequenze video con un frame rate di 15 frame al secondo in modalità video 160x120 punti.
Le possibili applicazioni sono limitate solo dalla fantasia e dalle esigenze dell'utente. La Creative Blaster suggerisce, ad esempio, la realizzazione di "cartoline" augurali audiovisive, magari in full motion, da spedire agli amici via E-mail.
A tal fine, fornisce "Howdy! " un apposito software che consente di approntare rapidamente e con estrema facilità simpatiche creazioni multimediali di un buon livello tecnico.
Con la Web Cam si possono anche integrare riprese video in "tempo quasi reale" all'interno di una pagina Web, ma i più pratici preferiranno comunque sbizzarrirsi con le videoconferenze e la videotelefonia, i principali usi per i quali la telecamera viene proposta. La Creative garantisce la compatibilità con i più diffusi software dedicati, tra cui Microsoft NetMeeting e Intel Internet Video-Phone, anche se i risultati migliori noi li abbiamo ottenuti con CU-SeeMe. Tuttavia non ci si aspetti una trasmissione di qualità televisiva: coloro che non possono usufruire di una linea ISDN ad alta velocità difficilmente riusciranno a vedere più di cinque o sei quadri succedersi ogni secondo, un effetto "videolento" che non tutti potrebbero gradire ma che, in questa fascia di prezzo (330.000 lire circa), rappresenta lo stato dell'arte. Per informazioni ci si può collegare al sito www.creative.com.
Andrea Maselli

Multimedia

Mitsubishi debutta in Web-Tv

Dopo un primo annuncio risalente all'ottobre scorso, la Mitsubishi Consumer Electronics America fa ora il suo ingresso ufficiale nel settore della Web-TV con WB-2000 WebTV Plus Receiver, una tra le più avanzate "set top box" - come gli americani chiamano questo genere di dispositivi - a tutt'oggi disponibili sul mercato.
L'apparecchio, una volta collegato al televisore e ad una linea telefonica, consente di navigare agevolmente su Internet senza lasciare il divano del salotto buono e senza dover rinunciare alla contemporanea visione del proprio programma televisivo preferito (grazie alla tecnologia "picture in picture").
Il WB-2000 incorpora un disco fisso da 1.1 GB (una periferica in genere assente in questo tipo di sistemi), un modem a 56Kbps basato sulla tecnologia Rockwell K56Flex, un sintonizzatore TV e una porta per l'eventuale collegamento di una stampante. Una tastiera senza filo ed un telecomando multifunzione a raggi infrarossi completano la ricca dotazione.
Andrea Maselli

Brevissime

ALTAVISTA PERSONAL 97 DIVENTA GRATUITO
Digital Equipment, con una mossa a sorpresa, ha deciso di distribuire gratuitamente il suo AltaVista Personal 97, una versione "off-line" del potente e famoso motore di ricerca presente su Internet.
Il software, ancora in vendita in alcuni negozi, può essere scaricato dal sito Web della Digital. **A. M.**

CRESCITA LENTA PER I DVD
Secondo una ricerca condotta su 1900 famiglie americane, solo il 28% dei consumatori è al corrente dell'esistenza dei DVD. Una società di ricerche di mercato prevede che nel 2002 i lettori di DVD-video saranno presenti solo nel 5,2% delle case americane. Maggiore sarà la diffusione dei DVD nei PC: per il 2002 le previsioni parlano di 53 milioni di unità. **R. F.**

ATTENTI, IL COMPUTER CI GUARDA!
L'IBM ha recentemente sviluppato un nuovo computer che, tramite un sistema di riconoscimento vocale ed una piccola telecamera, è in grado di seguire i movimenti dell'utente e di comprendere e reagire a combinazioni di comandi vocali e gesti delle mani. Applicazioni commerciali di questa nuova tecnologia potrebbero essere disponibili già tra due anni. **A. M.**

I DISCHI FISSI IBM SONO SEMPRE PIÙ... DENSI!
I ricercatori della IBM hanno ufficialmente annunciato di aver stabilito un nuovo primato per quanto riguarda la quantità di dati memorizzabili su un hard disk per unità di superficie. Battendo il proprio precedente record, i tecnici sono infatti riusciti a comprimere oltre 10 miliardi di bit in un solo pollice quadrato di superficie magnetica. **A. M.**

www.trust-site.com

POWER YOU CAN COUNT ON

Trust fornisce un completo assortimento di prodotti per l'informatica, facilmente riconoscibili dall'inconfondibile scatola colorata e dall'eccellente rapporto qualità-prezzo. Tutti i prodotti sono semplici da installare (Plug & Play), facili da utilizzare e forniti di manuali multilingue. Per maggiori informazioni navigate fino al nostro nuovo sito interattivo WWW.TRUST-SITE.COM, oppure contattate uno dei seguenti rivenditori autorizzati Trust e chiedete il catalogo Trust.

MICASOFT
In ogni PC Micasoft un omaggio Trust

TOYS'R'US

Lotta ai tumori: le polemiche sulla cura del professore pugliese

Di Bella sulla Rete

"Il caso del professor Di Bella, scoppiato fragorosamente già da qualche tempo, continua a suscitare forti reazioni anche ora che, da parte del Ministero della Sanità, è stato dato il via alla sperimentazione del nuovo metodo su seicento malati di tumore. Del resto, visto l'argomento della diatriba, non poteva essere altrimenti: solo in Italia, ci sono più di un milione e mezzo di persone colpite da questa malattia, molte delle quali senza speranza. È del tutto ovvio che la prospettiva dell'esistenza di una nuova cura, abbia scatenato le richieste soprattutto dei malati terminali. Molto del polverone che si è però creato intorno alla vicenda è dovuto a informazioni sbagliate: il problema riguarda infatti non la possibilità di utilizzare la cura Di Bella, come a molti è sembrato, ma la sua gratuità, visto il costo elevato in particolare della somatostatina, uno dei farmaci del metodo in questione, costo che non tutti i malati possono affrontare. Ora, affinché venga autorizzata la somministrazione gratuita di un farmaco, il Ministero della Sanità ha bisogno di prove inconfutabili circa la sua efficacia: da qui nasce la necessità della sperimentazione da parte della comunità scientifica. Insomma, si tratta di un problema spinoso ed intricato che vede, da una parte, il doveroso e spontaneo appoggio a chi è malato, dall'altra, la razionale consapevolezza che lo Stato deve essere sicuro prima di approvare l'uso di una terapia e la sua gratuità. Per fortuna il dialogo si è avviato e con esso anche la sperimentazione. In attesa dei primi risultati, vi forniamo alcuni indirizzi utili al fine di avere maggiori informazioni al riguardo.

Maurizio Mattioli

Biografia e opere

Questo sito è forse il più completo per avvicinarsi alla vita ed alle opere del professor Di Bella. Oltre ad una breve biografia, che vi farà conoscere i principali avvenimenti della vita del medico, originario di Catania ma ormai modenese a tutti gli effetti, vi è un'ampia sezione riguardante le sue pubblicazioni scientifiche in italiano ed in inglese. È un sito di carattere scientifico, ma utile a chiunque voglia saperne di più su Luigi Di Bella.

RACCOLTA DI PUBBLICAZIONI SCIENTIFICHE DEL PROF. LUIGI DI BELLA

www.tinet.ch/dibella/

Informazioni utili sul metodo

Questo sito, oltre a raccogliere lavori scientifici riguardanti la melatonina, l'ormone su cui verte la maggior parte delle ricerche condotte dal professor Di Bella, offre una serie di informazioni utilissime circa il famoso metodo. Fornisce, innanzitutto, un servizio di posta elettronica strutturato, per consentire al lettore di accedere più facilmente alle notizie a cui è interessato e di apportare ad esse eventuali arricchimenti; poi un elenco di farmacie, nelle varie città, dove è reperibile la somatostatina, che è alla base della cura Di Bella; infine, cosa senz'altro utile a chi purtroppo si trova nelle condizioni di dover combattere contro la malattia, un elenco di numeri telefonici di medici e associazioni a cui chiedere informazioni.

Melatonina Home Page

www.microwebcom.com/melatonina/

Per non perdere la rotta:

Il sito del Ministero della Sanità
www.sanita.interbusiness.it/sanita

Il sito del professore
www.tours.it/dibella/welcome.htm

Associazione Nazionale Famiglie Contro il Cancro
www.acronet.it/anfcc/

Un libro su Di Bella
www.stonnet.com/archivio/todisco/librotod.htm

www.pbs.org/wgbh/nova/pyramid

Le piramidi rappresentano sicuramente una delle opere più affascinanti, misteriose e meravigliose che l'uomo abbia mai concepito e realizzato. Su di esse ruota una quantità enorme di storie e leggende. Se volete saperne di più, potete visitare queste stupende pagine che, attraverso articoli dettagliati, vi porteranno alla scoperta di un mondo veramente fantastico e vi daranno la possibilità di visitare virtualmente le piramidi, attraverso foto stupende o filmati QuickTime.

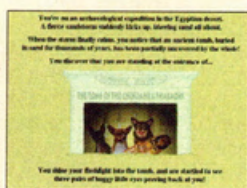
touregypt.net

Il sito, curato direttamente dal Ministero del Turismo egiziano, è uno dei più completi e ricchi di informazioni su questo affascinante paese. Potrete trovare veramente tutto quello che vi interessa, da dove alloggiare a come preparare i tipici piatti egiziani. Particolarmente interessante è la sezione destinata ai bambini, che spiega i principali argomenti utilizzando strumenti e linguaggio accessibili anche ai più piccoli.

160.227.122.58/egypt

L'universo degli dei egiziani e le leggende fiorite attorno ad esso sono l'argomento principale di questo sito. Potrete quindi saperne di più su Ra, Toth, Osiris, Isis e compagni, di cui vengono fornite dettagliate descrizioni e semplici ma molto ben fatte rappresentazioni, oppure venire a conoscenza di miti stupendi, come quello del loto dorato. Insomma, è uno sguardo completo su questo argomento, che ha ispirato tanti libri che hanno decretato il successo di un mito intramontabile.

members.aol.com/crakkrjack/egypt.html

Volete utilizzare nei vostri siti alcune immagini o sfondi relativi all'antico Egitto? Siete degli insegnanti e vi interessa avere lezioni approfondite sulla terra dei faraoni? Siete dei ragazzi e volete avere link divertenti sull'argomento o sapere come si attua la mummificazione di un oggetto, per esempio di un frutto? Se vi riconoscete in una di queste categorie, (ma non solo, perché le pagine contengono anche tantissime altre informazioni) questo è il sito che fa per voi!

webperso.iut.univ-paris8.fr/~rosmord//EgyptienE.html

I geroglifici sono i caratteri, molto simili a disegni, della scrittura ideografica in uso nell'antico Egitto. Li troviamo, infatti, incisi su tutti i monumenti dell'antica civiltà egiziana. In questo sito potrete conoscere in modo approfondito uno dei linguaggi scritti più antichi al mondo. Se non avete la pazienza di farlo, divertitevi almeno a vedere come si scrive il vostro nome in questo affascinante tipo di scrittura.

Fattorie virtuali

www.virtualpet.com/vp/index.htm

Quando la compagnia giapponese Bandai mise sul mercato il tamagotchi, il piccolo pulcino virtuale con necessità simili a quelle di un pulcino vero, si scatenò un vero e proprio uragano, per niente virtuale, di commenti, di reazioni positive e negative. Questi giochi sono diventati i migliori amici, o nemici, a seconda delle opinioni, di numerosissimi bambini e non solo, oltre che oggetti da collezione. Era inevitabile che Internet si appropriasse dell'argomento, sia per quel che riguarda l'approfondimento dell'argomento "tamagotchi", sia per smerciare, tramite la rete, nuove creature. In queste pagine potrete trovare tutto quello che volete sapere in proposito, a cominciare dalle ultime novità relative al mondo degli animali virtuali, per finire con una bibliografia esaustiva. Sicuramente la sezione più interessante è quella della fattoria virtuale. Essa divide gli animaletti virtuali, di cui viene fornita un'ampia descrizione, in tre categorie. La prima, chiamata Keychain, è quella relativa agli oggetti (soggetti?!) tipo tamagotchi; vi stupirete scoprendo la loro quantità: si va dal classico pulcino a piccoli e teneri mostriciattoli. La seconda è quella degli animaletti da computer, che nascono e crescono direttamente nel vostro Pc. In questa sezione vi viene fornita l'opportunità di saltare direttamente nei siti delle rispettive case produttrici, dove potrete acquistare il vostro amichetto preferito. Insomma, potrete veramente esplorare la nuova frontiera degli animali domestici: ad alcuni sembrerà perlomeno inquietante, ad altri il naturale sviluppo della società. Noi... "lasciamo ai posteri l'ardua sentenza".

www.globeit.com/carnevale

Il Carnevale di Viareggio si è conquistato una fama internazionale soprattutto per la spettacolarità dei suoi carri allegorici, i cui bozzetti vengono presentati in questo sito, consentendo al pubblico della Rete di apprezzare la maestria e la fantasia con cui vengono realizzati. Oltre a questo, viene dato un resoconto completo dell'intera manifestazione.

govenice.miningco.com

Questo bel sito, interamente in inglese, è dedicato alla città di Venezia ed al suo fiabesco Carnevale. Bellissime foto di maschere che per tradizione sono le più belle del mondo, il calendario delle manifestazioni, la descrizione dei "calli" veneziani e molte altre utili informazioni messe a disposizione del pubblico globale della Rete.

CARNEVALE

www.ivrea2000.it/carnevale/index.html

Più che una festa, il Carnevale di Ivrea è una vera e propria rappresentazione storica che coinvolge l'intera città. Le sue origini risalgono a quasi duecento anni fa e culmina con l'ormai famosa Battaglia delle Arance, durante la quale si arriva ad adoperare fino a 3.600 quintali di arance da "getto". La festa non è riservata ai soli abitanti di Ivrea. Chi vuol partecipare alla battaglia è benvenuto.

CALCIO

www.juventus.it

È il sito ufficiale della Juventus, che l'anno scorso ha festeggiato i cento anni di storia. In queste pagine potrete sapere tutto quello che vi interessa sui bianconeri: dalla storia del glorioso club alle vittorie da esso raggiunte, dagli ultimi risultati conseguiti e parlare perfino con i vostri campioni.

www.acmilan.it

Il Milan è, senza ombra di dubbio, la squadra che, nell'ultimo decennio, ha vinto più di tutte, anche se, da un paio d'anni, le sue quotazioni sono in ribasso. Troverete tutte le informazioni che cercate, fino alle ultime novità di casa rossonera, su queste pagine, da cui potrete anche scaricare video di azioni o goal spettacolari.

www.inter.it

L'Inter, oltre ad essere una delle squadre più conosciute e che più ha vinto al mondo, annovera tra le sue fila il giocatore-fenomeno, il calciatore più pagato di tutti, attorno al quale è scoppiata una vera e propria mania: Ronaldo. Se volete maggiori informazioni sul fenomeno, ma anche su tutto il mondo neroazzurro, visitate queste pagine, che vi daranno anche la possibilità di scaricare un poster dell'Inter da utilizzare come sfondo per il vostro computer.

www.sslazio.it

La Lazio è la vostra squadra del cuore? Volete dire che formazione schiereste se foste voi l'allenatore? Volete dare dei consigli ai dirigenti su quale giocatore acquistare o vendere? Questo sito vi permette di fare tutto ciò oltre a darvi un'infinità di informazioni sulla squadra biancoceleste.

ANNO DOMINI DUEMILA

Questo CD-Rom ci permette di entrare in una splendida abbazia medievale, per viaggiare nei novecento anni di storia monastica, comprenderne la spiritualità e scoprire la vita quotidiana dei cistercensi. Le abbazie con i loro patrimoni artistici e musicali, sono luoghi carichi di mistero e, soprattutto negli ultimi tempi, hanno ispirato non pochi libri di grande successo, come per esempio "Il nome della Rosa". Viaggeremo nel tempo per conoscerne le origini medioevali, col pensiero e la fede di S Bernardo, fino alla rapida diffusione nel mondo, immersi in una magica e rilassante atmosfera dei monasteri. La storia dell'Ordine dei Cistercensi viene illustrata attraverso una cronologia suddivisa in sei fasi principali, dalla fondazione dell'Abbazia di Citeaux, avvenuta nel 1098, fino a oggi. Nel CD troviamo trenta opere che rappresentano una sintesi dell'attività artistica cistercense considerata come una forma di comunicazione fra Dio e l'uomo, e inoltre interessanti approfondimenti sull'architettura dell'abbazia, da sempre concepita come città ideale. Il CD audio che accompagna il programma, contiene una serie di suggestive musiche per organo dirette dal maestro Remo Crosatti e registrate nella chiesa romana di Sant'Anselmo all'Aventino. I canti gregoriani sono interpretati dai monaci dell'Abbazia di S Bernardo alle Terme a Roma, e registrati all'interno della stessa abbazia. S.B.

Editore: M3 MilanoMultimediale
Categoria: reference
Piattaforma minima: Macintosh Power Mac: lettore CD-Rom 4X, 16 Mb di Ram. PC: Pentium 75, Windows '95, lettore 4X, scheda audio, 16 Mb di Ram.
Lingua: italiano
Target: 15+
Prezzo consigliato: 80.000 lire
Iterazione a Internet: www.m3milano.it

HANDS ON EXCEL 97

"Hands on Excel 7" è una guida interattiva in lingua italiana su CD-Rom per elaboratori Windows. La confezione non contiene alcun supporto cartaceo ma solo il CD-Rom. La guida, che si propone sia ai principianti sia agli utenti già esperti, è strutturata in unità didattiche, suddivise in lezioni ognuna dedicata a un aspetto specifico del programma. Ogni lezione è accompagnata da un'animazione sonora, è stampabile, permette di accedere direttamente agli appunti (per scrivere della annotazioni personali), al glossario (per conoscere terminologia utilizzata nel corso). Sono previsti degli esercizi di verifica per valutare l'apprendimento mentre una Mappa attiva del corso ne mostra la struttura ed evidenzia le lezioni già finite. Necessita una configurazione minima di un elaboratore con processore 486DX o superiore, una memoria Ram di 8 Mb (consigliata 16 Mb), scheda grafica VGA plus 256 colori, scheda audio Windows compatibile, altoparlanti, lettore CD-Rom 2x, mouse, sistema operativo Windows 3.1 o superiore.

Corso interattivo su CD-Rom per Windows
Editore: McGraw-Hill
Genere: guida programma
A chi serve: a chi vuole per acquisire dimestichezza con Excel 97
Livello tecnico: per tutti
Prezzo: 62.000 lire

QUAKE 2

Con questo straordinario seguito, la geniale id Software porta alle estreme conseguenze le ambientazioni e la tecnica che avevano fatto di Quake il "gioco dell'anno" nel 1996, e, probabilmente, il miglior sparatutto tridimensionale di ogni tempo. Le meccaniche di gioco sono rimaste sostanzialmente immutate - sparare a tutto ciò che si muove - ma i medievaleggianti nemici della precedente edizione sono stati ora sostituiti dagli Strogg, minacciosi cyborg bio-meccanici intenti alla conquista della Terra e dotati di un'intelligenza artificiale davvero sorprendente. Anche le ambientazioni sono state modificate di conseguenze, e basi spaziali ed altre locazioni "futuribili" hanno preso il posto degli archi a tutto sesto e dei dungeon che costituivano l'impalcatura di ogni livello di Quake. Ma, al di là della cosmesi estetica e della consueta trama dallo spessore pressoché nullo, la realizzazione tecnica di Quake 2 è un vero miracolo di programmazione. Il supporto nativo per le schede acceleratrici 3Dfx (senza le quali, sia detto per inciso, il gioco scade non poco) ha consentito agli sviluppatori di implementare raffinatezze grafiche ed effetti speciali che lasciano a bocca aperta: illuminazione in tempo reale, ombreggiature dinamiche, segni dei colpi andati a segno che rimangono sui corpi dei nemici, trasparenze di vetri e acqua. Anche se bisogna ammettere che Quake 2 non inventa nulla che, bene o male, non si sia già visto in precedenza, è giocoforza riconoscere che le attrattive che offre sono irresistibili, e che una volta cominciato a giocare è davvero difficile smettere. Se poi si dispone di un modem con il quale sfruttare la favolosa modalità multiplayer, allora, si può dire addio alla propria vita sociale.... A.M.

Editore: Activision/id Software
Distributore: Software&Co
Categoria: Sparatutto 3D
Piattaforma minima: Pentium 90 MHz, 16 MB di RAM, Windows 95, CD-Rom 2x, scheda video SVGA
Piattaforma consigliata: Pentium 200 MHz 32MB di RAM, scheda acceleratrice 3Dfx, scheda audio 16 bit, CD-Rom 4x
Lingua: inglese, manuale in italiano
Target: 12+
Prezzo consigliato: 99.000 lire

PIMPA, CACCIA ALLA TORTA!

Un'avventura interattiva del famoso personaggio animato creato dal disegnatore Altan, aspetta tutti i bambini che amano il simpatico cagnolone a pallini rossi e tutti i suoi amici. Un'emozionante giornata da vivere all'insegna del divertimento nella strana casa della Pimpa dove anche le stelle parlano e il latte si lamenta del frigorifero troppo freddo! La giornata inizia di primo mattino quando ancora tutti dormono; dopo aver preparato la colazione e giocato insieme a Pimpa, bisogna aiutarla nella ricerca di una fantasiosa ricetta per la creazione di una prelibata torta, ma niente paura, un simpatico libro parlante ci aiuterà nell'intento, indicandoci gli ingredienti giusti. Giocando i bambini imparano a scoprire il computer in modo semplice e divertente, mentre le semplici prove di abilità aiutano a sviluppare la capacità logiche e mnemoniche. S.B.

Editore: Sacis. Softimage
Categoria: educational
Piattaforma minima: Windows 95, 486 DX2 66, 8 Mb di Ram, CD-Rom 2X, scheda audio.
Lingua: italiano
Prezzo consigliato: 69.000 lire
Target: 6+
Iterazione a Internet: www.sacis.it

COREL DRAW 7 PER WINDOWS 95 E WINDOWS NT

Doppia firma CorelPress e McGraw-Hill per questo volume dedicato a Corel Draw e "approvato ufficialmente da Corel Corporation". "Corel Draw 7" è un testo completo per ottenere il meglio dalle possibilità illustrative del programma di grafica più diffuso in ambiente PC. Molto ben argomentato, il libro guida l'utente nell'utilizzo completo del programma, dall'installazione all'apprendimento delle funzioni più avanzate. Si parte dai "Fondamenti", la prima sessione del libro che introduce il lettore nell'installazione, nell'interfaccia e nei menu principali di Corel Draw analizzati uno ad uno. La parte seconda, "Tecniche di manipolazione", è una guida alle funzioni che permettono di avere una completa gestione e manipolazione degli oggetti. Gli "Effetti" sono l'argomento della terza parte, ricca di esempi e dimostrazioni pratiche. La quarta sessione del volume è dedicata alle periferiche e alle possibilità di input (utilizzo degli scanner, importazioni di immagini e file) e di output (stampa, in bianco e nero e a colori, salvataggio dei file, esportazione in altri programmi, ecc.).
La quinta parte, composta da 9 capitoli, è dedicata alle funzioni avanzate di Corel Draw 7, incluse le nozioni per disegnare per il Web e l'utilizzo di script per automatizzare alcune funzioni con Corel Draw 7.
Il volume è arricchito da numerosi esercizi pratici per acquisire familiarità con gli effetti speciali e da spiegazioni dettagliate di tutte le funzioni sia per la versione Windows 95 che per Windows NT 4. Inoltre, per avere un "book" delle migliori realizzazioni con Corel Draw, un inserto a colori di 32 pagine raccoglie i disegni vincitori di prestigiosi premi.

Titolo originale: CorelDraw 7: The Official Guide
Autore: Foster Coburn, Peter McCormick
Traduzione: Luigi Comi, Marina Cabrini, Anna Corci
Editore: McGraw-Hill-CorelPress
I° Edizione: luglio 97
Pagine: 633
Prezzo: 69.000 lire
Genere: guida programma
A chi serve: per usare al meglio Corel Draw 7
Livello tecnico: per tutti
Livello letterario: arido

INTERNET, MEMORIA ED OBLIO

Con una rapidità esplosiva, pari almeno alla sua incredibile crescita, Internet ha dato vita a una estesa e complessa fenomenologia. Elitaria quanto mai, nonostante le presunte decine di milioni di utilizzatori, la rete telematica mondiale si presta molto bene alle analisi "dietrologiche", perché in questo momento si trova in una fase che consente agli esperti di vari settori di affermare tutto e il contrario di tutto, senza per questo perdere di credibilità. Anzi, come fu per i cartografi del cinquecento, alle prese con interi continenti mai immaginati prima, ogni tentativo di mappatura è lecito e generalmente apprezzabile. Questo breve studio di Lorenzo De Carli conferma che il libro di carta ha ancora molte cose da dire nonostante i monitor, le tastiere e la multimedialità che ci circondano. De Carli non è certo il primo a cogliere l'aspetto letterario di Internet, ma in questo caso non stiamo parlando delle capacità della rete come mezzo, o meglio come contenitore di testi e materiali assortiti. Per la sua natura aperta e incontrollabile, Internet è già diventata il ricettacolo di ogni tipo di velleità narrativa. "Pubblicare" sulla rete costa pochissimo, e si vede. Poeti, comici, narratori più o meno compiuti (di solito, meno), vi riversano la loro produzione in tutte le lingue, spesso ignari di commenti e critiche. All'autore di "Memoria e oblio" interessa il valore testuale intrinseco a Internet, questa rete che "è" un testo, una specie di romanzo in cui scrittore e racconto si confondono, una narrazione che narra se stessa.

Autore: Lorenzo De Carli
Editore: Bollati Boringhieri
I° edizione: marzo 1997
Pagine: 155
Prezzo: 24.000 lire
Genere: saggio letterario
A chi serve: psicologi, filosofi, utenti di Internet
Livello tecnico: abbastanza agevole, ma per addetti ai lavori

NEOLOGISMI E NUOVI MEDIA

L'informatica sta costruendo un nuovo linguaggio e un nuovo sistema di significati, e il ticinese Alessio Petralli è un lucido interprete di questo parto. In "Neologismi e nuovi media" l'autore compie un breve ma organico percorso tra le pieghe di un universo ancora in formazione, quello della terminologia che anche i meno esperti collegano subito alle tecnologie del computer, alle presunte meraviglie della multimedialità e agli artifici della realtà virtuale. È un esercizio di linguistica applicata ai termini della multimedialità, ma a volte dal discorso di Petralli sembra emergere una sensazione inquietante. In un linguaggio che cambia giorno dopo giorno, dominato dai neologismi di estrazione tipicamente tecnica, non si rischia forse di perdere il tacito contratto della convenzione, quel comune senso della corrispondenza fra suoni e concetti senza cui il mondo intero piomberebbe nell'afasia? Pubblicato un anno fa, il testo di Petralli analizza in poche, dense paginette, molte delle questioni che da tempo appassionano sociologi, psico-linguisti e semplici utenti di tecnologie.

Autore: Alessio Petralli
Editore: Clueb
Ia edizione: maggio 1996
Pagine: 125
Prezzo: 20.000 lire
Genere: saggio di linguistica
A chi serve: a tutti gli appassionati di computer e linguaggi
Livello tecnico: tecnico, ma non impervio

TECNOLOGIE DI LIBERTÀ

Un testo molto famoso, per la prima volta tradotto in italiano e anticipatore del dibattito che oggi verte sul tema dell'intreccio fra democrazia e media. De Sola Pool era uno studioso di scienze politiche che ha insegnato per anni al celebre Mit di Boston, una delle culle accademiche della rivoluzione informatica e multimediale. Scomparso a metà degli anni ottanta, con "Tecnologie di libertà" l'autore dimostra che l'attenzione nei confronti dei potenziali rischi dell'era dell'informazione globale elettronica non è certo un fenomeno nuovo. Questo saggio di oltre dieci anni fa esprime idee ancora attuali sulle implicazioni sociopolitiche di un mondo che nel giro di mezzo secolo si è completamente spogliato dei limiti di tempo e spazio che hanno dominato qualcosa come oltre diecimila anni di storia documentata.

Autore: Ithiel de Sola Pool
Traduzione di: Sylvia Guglielmi, Fabrizio Perretti
Editore: Utet Libreria/Telecom Italia
I° edizione: 1995
Pagine: 351
Prezzo: 36.000 lire
Genere: saggio sociopolitico
A chi serve: studiosi e appassionati di scienze politiche, sociologie, tecnologie
Livello tecnico: accessibile

Film digitale

di MASSIMO GIACOMELLO

Nell'era della conversione agli standard digitali potevano forse sfuggire le videocamere? La memorizzazione delle immagini è affidata alle cassette DV, già elette come standard, che sono grandi circa quanto la metà di una cassetta audio analogica e esteticamente molto simili a un nastro DAT. La codifica consente di memorizzare filmati con una risoluzione di oltre 500 righe e audio stereo in qualità CD, un bel passo in avanti rispetto a quanto consentito dalle normali videocamere VHS. Vi siete mai chiesti in cosa differisce una videocamera digitale da una macchina fotografica, anch'essa digitale? Nulla, solo che la videocamera deve essere capace di scattare 25-30 fotografie (in questo caso fotogrammi) al secondo e deve avere un più ampio "spazio" per conservarle. In linea di principio, quindi, ogni videocamera è anche una macchina fotografica, e proprio per questo motivo quasi tutte le videocamere dell'ultima generazione assolvono entrambe le funzioni. La panoramica di prodotti è quanto mai ampia: si va dalle videocamere vere e proprie a nastro DV, alle macchine fotografiche miniaturizzate in grado di catturare qualche sequenza qua e la, senza nessuna pretesa di competere con i modelli più sofisticati. I costi sono ancora piuttosto elevati, anche se poi non così distanti da quelli di certe videocamere VHS semiprofessionali.

Canon MV1

È una videocamera a cassette digitali in formato DV, ma può anche essere utilizzata come una potente macchina fotografica reflex, grazie anche allo zoom ottico 14x stabilizzato (35x digitale) e la compatibilità con il flash EOS (opzionale). Oltre al tradizionale mirino LCD a colori è presente un display TFT da 2 pollici. La Canon MV1 dispone della porta IEEE1394, indispensabile per estrarre dalla videocamera le immagini direttamente in formato digitale e riversarle su di un altro nastro digitale o in un computer, senza operare alcuna conversione che possa pregiudicarne la qualità.

JVC GR-DVX

Anche la macchina digitale di JVC si affida alle cassette digitali DV, ed è in grado di campionare immagini con una risoluzione di 500 righe. In modalità foto, la macchina è in grado di memorizzare 720 fotografie su di un rullino da 74 minuti. L'obbiettivo è dotato di uno zoom a 10x o 20x ottico, più uno zoom digitale che permette alla macchina di arrivare a un incredibile ingrandimento di 100x. La macchina GR-DVX ha delle dimensioni veramente ridotte: è alta solo 13 centimetri e profonda 5. Completano la dotazione un microfono direzionale con campionamento a 48 Khz e un display a cristalli liquidi da 2, 5 pollici.

Hitachi MP-EG1A

La MP-EG1A, conosciuta anche come MPEG-Cam è piuttosto una macchina fotografica digitale che, all'occorrenza, può trasformarsi in una videocamera o in un registratore di fortuna. La macchina è in grado di scattare fotografie con una risoluzione massima di 704x480 punti, oppure può acquisire filmati, compressi "al volo" in MPEG-1, con risoluzione 352x240. La memorizzazione dei dati è affidata a un hard disk da 260 MB in standard PC Card di tipo III, in grado di contenere 3.000 fotografie compresse in JPEG, oppure 4 ore di audio o, ancora, 20 minuti di filmato. MPEG-Cam dispone anche di un mirino ad ingrandimento ottico 3x (digitale 6x), un display LCD da 1, 8 pollici TFT, un microfono non direzionale (mono) e un altoparlante mono.

Sharp VL-DC1S

La Viewcam di Sharp è essenziale, compatta e leggera e ha un design originale: il mirino è completamente assente, mentre per monitorare ciò che si sta inquadrando si fa riferimento al display LCD da 4 pollici. La videocamera è costituita da due sezioni distinte e unite da un giunto snodato: da una parte il display, dall'altra l'obbiettivo che, svincolato dal display, è libero di ruotare sul suo asse per modificare l'angolo di ripresa. Il cristallo CCD è costituito da 470.000 pixel. Purtroppo l'unità è priva di uscite digitali.

Sony DCR-PC7

La DCR-PC7 risalta immediatamente per le sue dimensioni lillipuziane: 129x59x118 mm per un peso di soli 500 grammi. La videocamera dispone di un sensore CCD di ben 810.000 pixel, di un display LCD da 2, 5 pollici e di un obbiettivo con zoom ottico di 10x (digitale 20x). Una modalità long play consente di registrare fino a 90 minuti di video su di una cassetta da 60; le batterie al litio, purtroppo, si fermano molto prima: già dopo mezz'ora di registrazione continua manifestano evidenti segni di cedimento. DCR-PC7 dispone anche dell'uscita IEEE 1394 per l'estrazione diretta dei filmati in formato digitale.

E ORA DIAMO I NUMERI

Prodotto	Supporto	Sensore CCD	Prezzo indicativo	Sito Internet
Canon MV1	DV	470.000 pixel	4.500.000	www.canon.it
Hitachi MP-EG1A	HD PC-Card	390.000 pixel	5.300.000	www.hitachi.com
JVC GR-DVX	DV	570.000 pixel	4.000.000	www.jvc.com
Sharp VL-DC1S	DV	470.000 pixel	3.500.000	www.sharp-usa.com
Sony DCR-PC7	DV	810.000 pixel	4.800.000	www.sony.it

Tutti i prezzi riportati sono puramente indicativi e da intendersi IVA compresa.

Acquista un ThinkPad entro il 31 marzo e libera le tue mani.

Oggi hai un motivo in più per acquistare un ThinkPad: una prestigiosa ed elegante borsa in pelle compresa nel prezzo.

Scegli uno qualsiasi tra i tanti modelli ThinkPad IBM. Avrai un PC portatile dalle grandi prestazioni e un pluripremiato design, che dà spazio alle tue idee e oggi anche alle tue mani. Tutto questo, senza pesare sul tuo budget. Infatti, se compri un ThinkPad entro il 31 marzo avrai, inclusa nel prezzo, una bellissima e pratica borsa in pelle: così potrai avere il tuo portatile sempre con te ancora più comodamente. Insomma, non c'è occasione migliore per scoprire un posto migliore per pensare. Per scoprire invece l'indirizzo del Concessionario o del Rivenditore IBM più vicino, o per avere maggiori informazioni, chiama il Numero Verde 167-016338, oppure visita il sito Internet

www.ibm.com/pc/it/thinkpad_pressroom.html

Soluzioni per un piccolo pianeta

L'offerta è valida dal 26/1/98 al 31/3/98, fino ad esaurimento scorte, e non è cumulabile ad altre promozioni o condizioni speciali.